A Z comics

realizzato da Claudio Bertieri

introduzione di Luigi Volpicelli

prefazione di Cesare Zavattini

600 ritratti dei grandi eroi disegnati

bibliografia generale italiana dei fumetti

I volumi a fumetti pubblicati in Italia

comics, cinema, radio, tv e costume

ARCHIVIO INTERNAZIONALE
DELLA STAMPA A FUMETTI

Lire cinquemila

ARCHIVIO INTERNAZIONALE DELLA STAMPA A FUMETTI

patrocinio **ISTITUTO DI PEDAGOGIA DELL'UNIVERSITÀ DI ROMA**

A.Z comics

ideato, coordinato e realizzato da

CLAUDIO BERTIERI

con la collaborazione di

Luisa S. Bernacchi Salvatore G. Biamonte Gianni Bono Gianni Brunoro Orio Caldiron Carlo della Corte Franco Fossati Sebastiano Fusco Rolando Jotti Ernesto G. Laura Elsa Müller Hugo Pratt Giorgio Salvucci Ugo Scotto Rinaldo Traini Sergio Trinchero Piero Zanotto

per le voci

Luisa S. Bernacchi

per la redazione

Rinaldo Traini e Sergio Trinchero

per il contributo redazionale

Gianni Bono e Franco Fossati

per la bibliografia generale

Giorgio Salvucci e Sergio Trinchero

per il repertorio editoriale

Marcella Tealdi

per la copertina

Enzo Camilla e Franco Pasino

per la esecuzione tipografica

C.M.C. spa

per i clichés e la stampa

Linotipia Valtolina

per la composizione meccanica

Fotolito San Luca

per i negativi

Carlo Barbasio

per la legatura

Organizzazione editoriale "EK".
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione anche parziale.
© Claudio Bertieri.

introduzione di luigi volpicelli

Saltando a piè pari l'opinione tanto sbrigativa quanto diffusa secondo la quale i fumetti sono una forma narrativa per ragazzi, resta inconfutabile che il comic per sua natura, oltre i sociologhi, interessa soprattutto gli educatori, i quali possono intenderlo come una nuova favolistica, segnata da un meraviglioso che rasenta la fantascienza. Mentre in passato le fiabe erano la trasfigurazione fantastica di una società essenzialmente agraria e contadina, oggi questo processo avviene sulla pelle di una società industriale e del suo progresso scientifico. E non è del tutto vero che per effetto dei fumetti, oltre che della televisione e della radio, il ragazzo « legga » di meno. A parte l'indiscutibile realtà che tutti leggono meno (la lettura è attualmente connotabile come uno scorrere ed uno spiluzzicare fra selezioni, riassunti e rassegne di stampa), pensiamo piuttosto, e senza pregiudiziali, all'estensione difficilmente commisurabile del fenomeno comic, alle migliaia di edizioni di giornali a fumetti distribuiti oggi nel nostro paese contro le centomila copie complessive dei giornali per giovani di cinquant'anni fa. Questa la premessa e la ragione dell'interesse scientifico a livello universitario per la stampa ad immagini, e della risultante esigenza di strumenti di approfondimento.

Mentre ogni altro medium delle comunicazioni si avvale di lexicon generosamente forniti di dati ed altrettanto scrupolosamente aggiornati e dispone di una bibliografia vastissima, i comics — e non soltanto in Italia — lamentano la carenza di paragonabili mezzi di indagine. Sono a disposizione degli studiosi, certamente, oltre alla materia viva, cioè i fascicoli ed i giornali, monografie spesso in edizioni di pregio e non di rado accompagnate da validi saggi introduttivi, ma lo specialista ha sempre avvertito imbarazzo per l'assenza di un lessico che puntualmente annotasse il profilo, critico piuttosto che biografico, dei grandi personaggi disegnati apparsi in questo secolo in America e in Europa.

« AZ Comics » non è infatti soltanto un elenco ubbidiente all'ordine alfabetico dei characters arrivati a staccarsi per diffusione e personalità degli autori dalla moltitudine di storie a strisce, ma una visione panoramica colta da angolazioni differenti di ciò che questi « eroi » hanno inteso e sono arrivati a significare nelle varie società. L'opera è il risultato dell'esperienza e della conoscenza di un gruppo di esperti che ha seguito ed approfondito il fenomeno sulla scorta degli avvenimenti che lo hanno accompagnato dai giorni della sua esplosione sino ad oggi. Curato e calibrato nelle sue parti dall'amico Bertieri, che conosciamo studioso non soltanto appassionato ma particolarmente sensibile ai molteplici aspetti della comic art — da quelli della sua diffusione a quelli delle sue possibilità educative, dei suoi riflessi sociali non meno che dei pericoli insiti nelle sue innegabili possibilità coercitive — « AZ Comics » è un prezioso strumento di lavoro per chi si accosta ai fumetti a scopo di studio, pur se i suoi autori ne lamentano ovvie lacune. E' il primo passo verso un ordinamento ancora più completo, ed è la risposta esauriente ad una necessità sentita da tempo e da più parti.

prefazione di cesare zavattini

Caro Bertieri, arrivano i nostri. Bang, svang, augh! Sono qui, alle diciannove circa del giorno undici ottobre, su un aereo dove trovo finalmente un po' di quiete per scrivere la prefazione al tuo lexicon. Ne avevo buttata giù la bozza giorni fa. Si è perduta. Mi capitano disgrazie del genere ogni quindici anni. Poi sono stato travolto dai viaggi. Otto ore fa ero in pretura, a Venezia, sul banco degli imputati. Non per furto. Mi hanno assolto. Decido di volare subito a casa. Ma l'apparecchio per Roma è già in cielo con la sua coda di fumo. Un DC 9, come pronto per me, è in partenza per Milano. Fiducioso nelle coincidenze e nei gridi degli altoparlanti, lo prendo. Ho appena finito di allacciarmi la cintura che sono sul Duomo. A terra mi promettono un posto fra tre ore. Invece, saltando come un canguro da uno sportello all'altro e quasi travolgendo un giapponese, riesco a infilarmi nel caravelle che già romba sulla pista. E adesso, mentre sorvoliamo l'isola d'Elba, mi domando che cosa è mai questa fretta. Non rispondo da moralista. Mi pare piuttosto che ormai chi imbrocca il ritmo, imbrocca il contenuto. Non si tratta dunque di rifiutare l'accelerazione quanto di farne un uso responsabile, con l'attuazione delle sue ricche ipotesi di lavoro. Può sembrare che Gordon e gli altri eroi, ai quali stai per erigere un monumento, siano stati in tal senso degli anticipatori: da un fotogramma all'altro hanno divorato secoli. Probabilmente è vero il contrario, lasciamelo affermare a ottomilametri di altezza. Il fenomeno dei fumetti ha per lo più visto intalparsi la immaginazione in un'area critica che si è sempre più ristretta. Le metamorfosi grammaticali e sintattiche, formali e tematiche, che si aprivano a ventaglio fin dalle ere cavernicole davanti a questo mezzo di espressione, non sono andate oltre un drammatico, un fantastico, un comico cari all'ordine costituito. Si sono alimentati dei sogni che, nel migliore dei casi, appartengono a chi vuole sostituire la classe dominante per imitarla senza pagare il pedaggio di una propria cultura e senza il sospetto che dovrebbe trattarsi di una cultura « durante i fatti » e non parallela. La immensità nella quale si muovono i famosi personaggi delle « striscie » è, purtroppo, falsa. Tuttavia siamo così ingenui da fremere di speranza alla notizia che la tecnologia immetterà nell'uso quotidiano le « cassette », cioè una specie di cinema che si comprerà nelle edicole con pochi soldi. Si parla di accaparramenti universali, da parte del capitale, del brevetto, cosicchè una volta di più il progresso segnerà un regresso. Che cosa si comunicherà con quei domestici metri di pellicola? Accidenti, malgrado stia andando a settecento chilometri all'ora, rasento la retorica. Però è innegabile che le nostre generazioni non hanno affrontato coi fumetti nè *Il Capitale*, nè *La Bibbia*, nè altri valori dialettici in atto. Tali restrizioni

sono derivate, almeno un pò, dalla parola, dai tremendi complessi d'inferiorità che nutriamo di fronte alla parola quale si è istituita, con tutti i suoi rituali. La « langue »! Qualche cosa di eterno. Forse l'originario impulso di prendere coscienza di noi e di goderne fu tanto rapido da essere muto. Comunque, oggi la creazione di una lingua contro il potere, per esempio, può ottenersi se ci serviamo di qualsiasi strumento e avventura, se annulliamo le distinzioni letterarie o le rendiamo fluidissime, se più che a « altro » nell'arte cerchiamo « altro » dall'arte. Similmente, i fumetti non vanno bloccati in una definizione e in un costume che diventano perciò repressivi ma colti, fruiti, in quello che di moderno propongono, intendendo per moderno la costante del mutamento e per mutamento la coincidenza con le più massicce richieste sociali, che non sono mai in ritardo. Sarebbe inutile e infido limitare la dinamica del fumetto alla *divulgazione di quello che c'è*. Chi si assumesse il compito di affrontare coi fumetti Dante o Hegel o lo strutturalismo o la rivoluzione francese dovrebbe preferirli in quanto gli sono insufficenti i tramiti tradizionali. Dovrebbe cioè essere una scelta, un'invenzione, non una traduzione in un codice diverso della medesima sostanza. Operazioni impacifiche, caratterizzate da una carica riflessiva, analitica per la quale all'esposizione cosiddetta orizzontale, mettiamo della *Divina Commedia* oppure delle *Lettere dal carcere*, viene sostituita la interruzione, il commento, la verifica tra ogni affermazione assoluta e la vita corrente, il confronto inesorabile tra passato e presente, tra individuo e comunità. L'autore sarà contemporaneamente scrittore, pittore, tecnico e qualche cosa in più da precisarsi in quella data situazione storica. E sarà creatore nello sviscerare un capolavoro altrui o un fatto di cronaca. Le sue libertà a ogni livello, ideali, materiche e di montaggio (potremmo chiamarle interdisciplinari) non hanno niente dell'estro in sè, ma ubbidiscono rigorosamente, alla pari di ogni altra componente, a finalità politiche. Nel mezzo de *L'infinito* un bollettino sindacale, una macchia di colore, un riferimento autobiografico, una foto, un disegno, un suono, un urlo, una addizione, un excursus grafologico, un vuoto, un canto. Non farmi il torto di scambiare tutto ciò con le esercitazioni delle avanguardie. Sono capace anche di ammirarle, però i fatti, che si servono di tutto, vengono improvvisamente fuori da concrezioni misteriosamente maturate senza il loro apporto. Da quei testi stiamo scappando via come i topi quando la nave è lì per affondare. Ti saluto, la hostess con una voce anonima che fa dimenticare le sue belle gambe, annuncia l'imminente atterraggio a Fiumicino.

nota di claudio bertieri

« La cantante ha raccolto un trionfo personale con la divertente *Stripsody* ch'ella stessa si è confezionata, doppiamente divertente per chi abbia familiarità con gli eroi dei fumetti e col loro linguaggio di suoni onomatopeici ». Così si chiudeva la recensione di Massimo Mila ad un recente recital di Cathy Berberian. I fumetti si sono dunque incontrati anche con la musica contemporanea: la realtà dell'avvenimento, pur lasciando aperte tutte le strade per una analisi che può colpirla negativamente in alcune o molte delle sue componenti, non può tuttavia prescindere da un riconoscimento in quanto costume dalla universalità indiscussa, e quindi riflesso fra i più nitidi della società attuale.

Se alla base del comicdom è una macroscopica operazione commerciale, che si allunga coi tentacoli delle cosiddette produzioni « derivate », è un fatto che mai come negli anni recenti si è accertato un così fitto « scambio » tra i media dell'informazione. I comics sono passati sul piccolo e sul grande schermo, hanno messo piede in palcoscenico, hanno tentato Lichtenstein e la Berberian. E' chiaro che non sono le operazioni di riporto inerte ad interessare. Se diciamo del cinematografo, pensiamo immediatamente alle indicazioni sempre emblematiche e quindi mai equivocabili di Godard; all'esperimento non concluso ma tuttavia stimolante di Jessua *(Jeu de massacre)* ed ancora alla satira politica di William Klein *(Mister Freedom)*, che non s'è accontentato del fumetto come matrice tematica, ma che stilisticamente può considerarsi una chilometrica strip impressionata. Per il teatro italiano parliamo del « Faust e Margherita » rivisto da Carmelo Bene, della proposta di Ricci con i *suoi* « Viaggi di Gulliver », ed anche del « Che stiamo dicendo? » desunto da Isabella e Cristiano Censi dalle allusive tavole feifferiane di Bernard Mergendeiler. Le opere di un Adami o dello spagnolo Juan Genoves possono chiudere l'appena individuato itinerario tra gli scambi attivi (naturalmente reversibili) fra comic e arti. E si trascura la pubblicità, così profondamente segnata oggi dalla tecnica comunicativa (e non soltanto) dei fumetti. Una osmosi che offre un vasto campo d'indagine, che individua una delle segnaletiche più significanti della nostra società che consuma immagini.

Nel lettore, posto di fronte ad un « lexicon » che per la prima volta ordina in forma enciclopedica la moltitudine dei characters disegnati, nasce immediato, e per naturale meccanismo, lo scrupolo di controllare « le assenze ». Il solo fatto che nella ricognizione iniziale il numero dei protagonisti a vario titolo in attesa di citazione toccasse i quattromila, giustifica che per inquadrare in un volume ranghi tanto disordinati le eliminazioni siano state così drastiche. I comics, come ben sanno gli appassionati, hanno proliferato in modo a volte fecondo, spesso abnorme, nei loro alvei specifici: quelli dei *bambini terribili*, delle *famiglie* e delle *coppie*, dei *supereserri* e dei *professionisti della guerra*, del *bestiario* antropomorfo; senza trascurare i medici, gli impiegati, le casalinghe, i piloti, le dattilografe, gli avvocati, i poliziotti ed i cowboy delle strisce, ed il dovizioso filone delle provenienze letterarie e delle desinenze da altri canali dello spettacolo: cinema, radio, televisione. Probabilmente, il capitolo-saga del West riuscirebbe, se ripercorso minutamente, a colmare da solo le pagine di un dizionario, e non senza problemi di tagli.

Il nostro criterio di scelta non ha trascurato elementi secondari di varia natura e peso, tenuti in considerazione alla pari di quelli imperativi delle motivazioni estetiche, degli accertamenti di costume, di ideologia, di risalto etnografico e, ovviamente, del gradimento popolare. Anche la valutazione « personale » (posta tra virgolette) ha avuto inevitabile influenza nella compilazione della definitiva mappa mondiale del comicdom proposto da « AZ ». Delle inclusioni e delle esclusioni vorrei cioè rendermi totalmente responsabile, a parte quelle che possono risultare da

sviste inevitabili, ma non per questo scusabili. Aperte le porte a protagonisti e comprimari che in senso così composito abbiano significato o significhino qualcosa di ben individuabile nell'area della narrativa grafica, ossia in quella di un irrinunciabile collegamento tra fumetti e società, tra realizzatore e pubblico, era giocoforza che le singole « voci » (ogni collaboratore ha operato le sue scelte a seconda dei propri interessi specifici) trascurassero il giudizio tecnicistico per aprirsi ad un profilo sensibilmente allargato, appunto diretto ad individuare le componenti sociologiche o di consumo di base alla presa sul lettore degli eroi.

Il nostro obiettivo è stato quello di inserire i personaggi in un tessuto che cita di continuo la società che produce e consuma i comics. E' difficile dire se questo obiettivo è stato raggiunto, ed in quale misura: è lecito quantomeno affermare che la valutazione generale risulta abbastanza omogenea, senz'altro destituita di immotivate sopravvalutazioni e non offuscata da quell'enfasi soggettiva a cui gli agganci sentimentali o nostalgici conducono in questi casi. Un « lexicon » per soli fans, è chiaro, non avrebbe avuto alcun senso, giacché sarebbe risultato un quadro troppo lontano da quella visione filologica che deve essere la premessa di uno strumento di lavoro per quanti accostano od operano nel settore della narrativa grafica. E sono più di quanti si pensi, se non si trascurano le molteplici sperimentazioni attuate dalla scuola e dai vari media comunicativi. Un dizionario, al limite, « da leggere », poiché la disposizione alfabetica non dovrebbe in modo assoluto porsi a pregiudiziale.

In un lavoro di squadra come il nostro il rapporto non è stato quello tradizionale della prestazione professionale. Il contributo attivo dei singoli, riconosciuto nei credits del volume, si è concretato in una continua partecipazione: ad aggiustare il tiro e colmando lacune, sostituendo e limando nei limiti un progetto che era parso a tutti più affascinante per i suoi particolari che monotono nella sua inevitabile meccanica. Nella fase conclusiva, per l'ovvia necessità di una globale e comparata revisione, di un necessario proposito che mutasse gli apporti personali in un discorso a più voci, mi sono assunto l'incarico di una ricapitolazione equilibratrice. Non nego di essere intervenuto su qualche giudizio (d'accordo con l'autore) o di aver insistito per un, diciamo così, riesame della pratica.

Di questo il lettore deve essere al corrente, non soltanto per ragioni obiettive, ma più ancora perchè si senta coinvolto in un precedente che tende a riguardarlo, e si senta interessato allo sviluppo di quella che vorremmo solo riconoscere come una ipotesi di lavoro. Chi scorresse passivamente le pagine di questo « lexicon » ci allontanerebbe dalla nostra fatica permutandone la natura: da ognuno ci attendiamo correzioni (gli errori certo non mancheranno) ed obiezioni, accertamenti ed aggiunte. Oltre, possibilmente, alla propensione per un dialogo che ci consenta di approfondire l'iniziativa. Non vorremmo, insomma, che il comune impegno si esaurisse alla lettera Z.

Centinaia e centinaia di altri characters attendono di essere schedati, valutati e riproposti alla lettura (produzioni nazionali qualitativamente di non trascurabile rango sono rappresentate in queste pagine da citazioni troppo limitate), ma un orizzonte più dilatato, in questa prima fase, era al di là delle nostre forze e conoscenze.

Chi è estraneo ai fumetti, o li considera secondo un'ottica che li sminuisce senza remissione a fenomeno comunicativo di sottosviluppo culturale, oppure si accontenta di negarli in quanto legato a schemi « umanistici », può chiedersi — e chiederci — il perchè di questo libro. Una risposta circostanziata forse non lo convincerebbe. Le preferiamo l'invito a cominciare con gli « antenati », o meglio ancora con *Abbie 'nd Slats*.

gli antenati

Chi volesse andare più in là nella ricerca delle origini dei fumetti, oltre quella data concordemente accettata dagli studiosi dei comics — la quale fa coincidere la loro nascita con la apparizione delle prime strips americane nel 1896 —, dovrebbe addentrarsi nel campo dell'archeologia. La « narrativa » arcaica era già racconto illustrato con immagini nella sua primitiva forma di comunicazione grafica.

Alla facilità con cui si può leggere un disegno si deve attribuire dunque la nascita dell'informazione destinata al popolo. Dai graffiti agli affreschi, dai rilievi al tutto tondo, la gente era tenuta al corrente degli avvenimenti. La notizia, ovviamente manipolata, veniva offerta nei templi, nei luoghi pubblici, nelle chiese. Il popolo veniva informato della cronaca, imparava la storia, la morale, le leggi, le vite dei santi, lo splendore di Dio e la miseria del diavolo.

Con l'invenzione della stampa, la cultura si trasferisce a domicilio; i cantastorie provvedono a divulgarla nei centri periferici e presso i ceti non abbienti. Siamo ancora nel Medioevo. Nascono i primi giornali, i *Canards*, fogli volanti poveri sì di notizie ma doviziosi di storie cruente, di banditi assassini, di favole e di episodi eroici ed edificanti; il tutto illustrato da vistosi disegni in cui l'orrore vi figura esagerato, mentre le immagini dei probi sono troppo belle per non rimanerne suggestionati.

Tuttavia si deve aspettare il Settecento, l'illuminismo, l'Enciclopedia di Diderot, per trovare la letteratura destinata al popolo. Sempre ricchi di disegni, sovente colorati a mano per renderli più attraenti, cominciarono a uscire i primi fogli tirati a migliaia di esemplari e venduti a pochi centesimi l'uno. Con la scoperta della litografia nel 1795, ed il conseguente vertiginoso aumento della tiratura, la cultura comincia ad arrivare alla massa.

Francia, Germania, Olanda, Inghilterra, Austria, Russia e Italia, vantano all'inizio dell'800 le maggiori stamperie litografiche d'Europa; la calcografia e l'incisione su legno scompaiono per far posto ai grandi impianti del nuovo procedimento: l'industria delle immagini sta per diventare redditizia.

imagerie

In Francia, Pellerin trasforma, fin dal 1796, in officina litografica la sua stamperia inaugurata sei anni prima; un settore viene dedicato all'esclusiva produzione di immagini, l'*imagerie*. Anche in Germania si rinnovano le attrezzature delle vecchie stamperie di Norimberga, di Neuruppin, di Monaco, di Berlino per far fronte alla concorrenza francese di Epinal, di Nancy, di Metz, di Lilla e di Parigi. I gloriosi fogli, gli *Einblattdruck*, i *Flugblatt*, tirati a pochi esemplari, con le incisioni di Dürer, di Jost, di Amman, di Hamer, devono ormai cedere il posto ai nuovi *Bilderbogen*, i *Neuruppiner*, i *Nürnberger*, i *Münchener Bilderbogen*.

Le « immagini » svolgono la loro funzione fin verso la prima guerra mondiale, ma sono già agonizzanti con la comparsa dei periodici popolari illustrati. Il cinema poi gli dà il colpo di grazia.

images

A Epinal le prime immagini uscirono oltre un secolo e mezzo fa. Erano fogli volanti; in principio con una sola grande figura colorata al *pochoir* (*), una lunga didascalia in versi spiegava il tema del disegno. Si trattavano aneddoti, fatti di cronaca, episodi eroici, storielle popolaresche, episodi di sangue, fiabe e mitologia. Alcuni fogli recavano musica e parole di canzoni popolari portate in giro per le fiere: canti epici o folkloristici, sovente ammiccanti e maliziosi. Le *images* erano stampate su carta sottilissima, certo di non pregevole qualità, nel formato di cm. 29,5 x 40 rimasto invariato per tutti i cent'anni e più in cui uscirono. Lo stesso formato fu mantenuto dagli imitatori e dai concorrenti, che invasero di stampe in breve tempo l'intero territorio nazionale; valicando di norma anche le Alpi, per diffondersi nel Piemonte francesizzante.

Quei fogli, contenenti dapprima un'unica vignetta, si articolarono già verso il 1820 secondo uno schema comune europeo, con una caratte-

ristica suddivisione in rettangoli. La storia si sviluppava allora in tre, quattro o cinque strisce quadrettate, con relativo commento di versi in rima.

Le *images* portavano un numero d'ordine; ma nonostante quella progressione è difficile oggi l'attribuzione esatta del loro anno di edizione. Molti soggetti infatti venivano ristampati a distanza di anni assumendo una rinnovata numerazione.

Tra le storie si sceglievano quelle che maggiormente potevano accendere la curiosità e la fantasia popolari. I fatti di cronaca soprattutto occupavano in gran parte le cure degli *Imagiers;* ma l'attualità non faceva trascurare gli argomenti tradizionali quali le favole, o gli episodi storico-mitologico-religiosi.

I disegni apparivano già caricaturali e interpretavano perfettamente e con semplicità gli scopi moralistici della pubblicazione. Così i difetti dei bambini venivano rappresentati in maniera piuttosto paradossale, secondo il costume educativo del tempo. A bambino cattivo e disobbediente, corrispondeva l'immancabile terrificante raffigurazione della punizione riservatagli. Colui che non amava lo studio, si vedeva spuntare lunghe orecchie da somaro; chi diceva bugie, assisteva sbigottito all'allungarsi del proprio naso. Il bambino scapestrato finiva assai spesso nelle fauci dell'orco.

Con Pellerin di Epinal — il più famoso degli *Imagiers* — verso la fine del secolo scorso collaborarono anonimamente i migliori disegnatori di Francia. Lavorare per quei fogli volanti, che si vendevano un soldo l'uno, sembrava degradante ai grandi caricaturisti francesi (tra cui Caran d'Ache).

Scoperto il successo commerciale di Pellerin, molti altri rivolsero la loro attenzione alla produzione di immagini. Quasi contemporaneamente sorsero *Imageries* a Metz (la « Gangel »), a Lilla (la « Bloquel »), a Nancy (la « Dalhalt »), a Jarville-Nancy (le « Imageries réunies », divenute poi « Marcel Vagné), a Pont-à-Mousson (la « Nouvelle » di Louis Vagné), a Parigi (la « Quantin »), ecc., nonchè in altri centri dove si stampavano dei fogli clandestinamente, usciti dalle presse di editori senza scrupoli.

La qualità delle immagini, almeno nei primi tempi, suppergiù si equivaleva. Qualche decennio più tardi purtroppo, mentre Quantin e i Vagné guadagnavano sui concorrenti per il disegno e la coloritura, il glorioso Pellerin e Dalhalt scivolavano lentamente verso il *kitsch.*

Si continuarono a produrre immagini fin dopo la prima guerra mondiale; ma ormai la cultura e l'educazione erano state affidate a mezzi più efficaci.

bilderbogen

La diffusione dei fogli a stampa con disegni a vignette aveva avuto in Germania tradizioni illustri e antichissime. Alcune stampe xilografate risalgono al XIII secolo. Si chiamavano *Einblattdruck, Flugblatt, Moritat.* Nel 1400 a Norimberga si stampavano dei *Bilderbogen* con incisioni di Dürer.

A Neurippin, dal 1775, incominciò la grande era delle *Images* tedesche, i *Neuruppiner Bilderbogen* degli editori Gustav Kühn e Oehmigke & Riemschneider.

L'invenzione della litografia sommerse il capace mercato popolare di fogli volanti. Si contavano stamperie un po' dovunque, a Berlino (A. Sala), a Stuttgart (C. Hoffmann), a Norimberga (Renner e Schuster), a Magdeburgo, Halle, Düsseldorf, Magonza, Lipsia, Francoforte, Guben, ecc. Se ne stampavano milioni di copie. A Neurippin, da Kühn, la tiratura di un numero raggiungeva anche duecentomila copie. Il primo ottocento segnò il boom dell'editoria *Imagier:* i bilderbogen venivano tradotti ed esportati in tutto il mondo, dall'America all'Asia. I fogli erano assai simili tra loro, e non si discostavano molto sia per lo schema che per gli argomenti dalle famose *images* francesi, nè dalle russe *Lubok* o dalle austriache *Mandelbogen:* stessa quadrettatura, medesimi soggetti e analoghi interessi per i grossi fatti di cronaca.

Nel 1850 si stampa a Monaco un foglio che in breve soppianta tutti gli altri, il *Münchener Bilderbogen.*

Sette anni prima il caricaturista Kaspar Braun e il giornalista Friedrich Schneider fondano il primo grande settimanale umoristico tedesco, il *Fliegende Blätter.* Sulle sue pagine appaiono disegni delle migliori matite di Germania. Vi collaborano, oltre allo stesso Braun, Stauber, Pocci, Reinhardt, Frölich, Ille, Voltz, Köhler, Lossow, Diez, Haider. La pubblicazione va a gonfie vele. Braun e Schneider decidono di dedicarsi anche alla produzione di immagini; ma con spirito nuovo, dissacratorio e caustico, lo stesso spirito che anima la coraggiosa loro rivista. Nel 1850 vedono la luce i primi *Münchener Bilderbogen,* in grandi fogli (35 x 44,5 cm.) litografati, in bianco e nero e anche colorati a mano. Vengono venduti sciolti a pochi centesimi l'uno; ma anche riuniti in album. Vi lavorano i migliori collaboratori della rivista con disegni originali oppure riproponendo le medesime vignette già apparse sulle pagine del *Fliegende Blätter.* I *Bilderbogen* a differenza delle altre *images* prodotte in Europa non mantengono l'anonimo dell'autore, anzi si vendono proprio in virtù della sua notorietà. Passato il primo periodo di rodaggio con Braun, Ille, Stauber e Pocci, le cose migliori vengono con l'assunzione al *Fliegende Blätter* di Wilhelm Busch, nel 1859. L'autore di *Max e Moritz* eclissa in breve tempo tutti gli altri. I fogli con i suoi disegni sono i più venduti. Busch disegna *Bilderbogen* dal 1860 al 1871, anno in cui lascia la Braun & Schneider. Dopo di lui comincia l'oscura epoca dei suoi imitatori; intanto si fa luce il giovanissimo Friedrich Steub, che, se impara da Busch il segno, sa però assimilarlo in un suo stile personalissimo. Le sue figure grottesche e tozze sono inconfondibili e conservano ancora oggi tutta la loro freschezza. Adolf Oberländer è un altro dei grandi dei *Bilderbogen.* Entrato giovanissimo nella redazione del *Fliegende Blätter* contribuisce a dare prestigio ai *Bilderbogen,* dopo la defezione di Busch. Originale nello stile grafico, con quelle sue lunghe figure allampanate, Oberländer verrà troppe volte preso a modello dai moderni caricaturisti. Tra le scoperte di Braun e Schneider si deve ancora ricordare Reinicke, fecondo produttore di immagini, privo tuttavia di eccelse qualità. L'ultimo periodo dei *Bilderbogen* vede l'affermazione di un altro giovanissimo prestigioso artista: Lothar Meggendorfer. Le sue tavole sono sempre zeppe di vignette minute; i suoi personaggi miniaturizzati si muovono da disegno a disegno con una successione quasi cinematografica. Il suo stile di narratore si avvicina abbastanza a quello estroso di Caran d'Ache.

I Münchener Bilderbogen chiudono con il numero 219, nel 1898. L'ultima tavola è una satira dell'automatismo americano, disegnata da Hengeler: un uomo, inghiottito da una macchina per far salami, viene restituito ben dosato in un lungo cordone di insaccati.

Ai *Münchener* sopravvivono ancora per qualche anno i *Neuruppiner Bilderbogen* e alcuni altri tra gli originari 36 produttori di immagini. Ma anche in Germania la funzione di quei fogli è già scaduta e anacronistica negli anni della prima guerra mondiale: il cinema e i giornali sono i nuovi mezzi della comunicazione di massa.

R. J.

(*) Il **pochoir** era un sistema di colorazione manuale che consisteva nel ritagliare su un foglio di cartone le parti delle figure destinate a ricevere uno dei tre colori fondamentali. Ogni mascherina serviva per l'applicazione di un singolo colore sulla stampa. La coloritura delle copie avveniva sostituendo via via le copie sotto la maschera dopo che il tampone vi aveva lasciato la sua traccia di colore. L'operazione veniva ripetuta per ognuna delle tinte; tre per la tricromia. Lo stesso sistema del **pochoir** veniva usato anche per la colorazione dei film, prima della scoperta dei procedimenti fisico-chimici.

Ogni voce del lexicon riporta in NERO il nome originale del personaggio; in *MAIUSCOLO* l'eventuale traduzione italiana; in tondo il nome dell'autore, in *corsivo* la nazionalità e la data di nascita. Di seguito i nomi degli eventuali continuatori.

i collaboratori

C. B. = Claudio Bertieri
C. D. C. = Carlo della Corte
E. G. L. = Ernesto G. Laura
E. M. = Elsa Müller
F. F. = Franco Fossati
G. B. = Gianni Bono
G. Br. = Gianni Brunoro
G. S. = Giorgio Salvucci
H. P. = Hugo Pratt
L. S. B. = Luisa S. Bernacchi
O. C. = Orio Caldiron
P. Z. = Piero Zanotto
R. J. = Rolando Jotti
R. T. = Rinaldo Traini
S. F. = Sebastiano Fusco
S. G. B. = Salvatore G. Biamonte
S. T. = Sergio Trinchero
U. S. = Ugo Scotto

I copyrights dei characters illustrati nel volume appartengono a: General Features Corporation, Dell-Mc Clure Syndicate, Chicago Tribune New York News Syndicate Inc., The Hall Syndicate Inc., King Features Syndicate Inc., Los Angeles Time Syndicate, Mc Naught Syndicate Inc., Newspaper Syndicate, The Register and Tribune Syndicate, United Features Syndicate Inc., Metropolitan Sunday Newspaper Inc., Eredi Angoletta, Corriere dei Piccoli, The New York Sun Inc., Walt Disney Productions, Walt Disney Italiana, Mc Cay Company, National Newspaper Syndicate, Crockett Johnson, Editions Dupuis, Jules Feiffer, London Express Features, Crepax-Figure, Editions Dargaud, News Syndicate Co., Casterman, Post Hall Syndicate, Eredi Pedrocchi, Will Eisner, Sgt. Kirk Editrice, Syndication International, Marvel Comics Group, Jacovitti, Editrice Corno, Editrice Vittorioso. Dell'eventuale omissione di altri «copyrights» ci scusiamo con i detentori.

riferimenti bibliografici

BD. = BANDE DESSINEE ET FIGURATION NARRATIVE, antologia di Pierre Couperie, Proto Destefanis, Edouard François, Maurice Horn, Claude Moliterni e Gerald Gassiot-Talabot; ed. S.E.R.G., Parigi 1967.

BE. = DA FORTON A GODARD, filmografia dei comics 1931/1967, in «Teatro e Cinema (n. 2/3, aprile/settembre 1967), ed. Silva, Genova.

BK. = COMIC ART IN AMERICA di Stephen Becker, ed. Simon and Schuster, New York 1960.

CA. = CAVALCADE OF AMERICAN COMICS (1896-1964), numero unico a cura del The Newspaper Comics Council Inc., New York, 1964.

CC. = COMICS CLUB, fanzine del «Comics Club 104», Milano.

CdP. = GLI EROI DEL «CORRIERE DEI PICCOLI», ed. Corriere della Sera (fuori commercio), Milano 1968.

CW. = COMICS WORLD, fanzine degli «amici del fumetto», Genova.

DC. = I FUMETTI di Carlo della Corte, ed. Mondadori, Milano 1961.

E. = EUREKA, comics Magazine, ed. Corno, Milano.

EC. = APOCALITTICI E INTEGRATI di Umberto Eco, ed. Bompiani, Milano 1964.

FA. = LA FANTASCIENZA di Piero Zanotto, ed. RADAR, Padova 1967.

FE. = THE GREAT HEROES OF COMIC BOOK di Jules Feiffer.

FO = GLI EROI DI CARTA di Gioacchino Forte, ed. E.S.I., Napoli 1965.

GA. = LOS COMICS EN LA PANTALLA di Luis Gasca, ed. Festival Internacional del Cine de San Sebastian, 1965.

GI. = DIALOGO SULLA SOCIETA' AMERICANA di Roberto Giammanco, ed. Einaudi, Torino 1964.

GU. = GULP! IL SORTILEGIO A FUMETTI di Roberto Giammanco, ed. Mondadori, Milano 1965.

GW. = GIFF-WIFF, revue de la bande dessinée, ed. Jean-Jacques Pauvert, Parigi.

HO. = DALLA PITTURA DELLE CAVERNE AI FUMETTI di Lancelot Hogben, ed. Mondadori, Milano 1952.

K. = KIRK, mensile dei comics, ed. Sgt. Kirk, Genova.

L. = LINUS, mensile, ed. Milano Libri, Milano.

MA. = LE MOND ETONNANT DES BANDES DESSINEES di Jacques Marny, ed. Centurion, Parigi 1968.

ME. = LA METHODE, numero unico dedicato ai comics (n. 10, febbraio 1963), ed. P.I.U.F., Parigi.

MMF. = MIDI MINUIT FANTASTIQUE, revue de cinéma, ed. Le Terrain Vague, Parigi.

P. = PHENIX, revue internationale de la bande dessinée, ed. S.E.R.G., Parigi.

PA. = THE PENGUIN BOOK OF COMICS di George Perry e Alan Aldridge, ed. Penguin Books, Londra 1967.

PE. = LES COPAINS DE VOTRE ENFANCE di Jeróme Peinot, ed. Denoël, Parigi 1963.

PL. = LES CHEFS-D'OEUVRE DE LA BANDE DESSINEE, antologia di Michel Caen, Pierre Chapelot, Jacques Lob, Louis Pauwels e Jacques Sternberg; ed. Planète, Parigi 1967.

PR. = I PRIMI EROI, a cura di F. Caradec, ed. Garzanti, Milano 1962.

S. = SMACK!, rivista d'avventure a fumetti, ed. Corno, Milano.

SA. = L'ENFER DES BULLES di Jacques Sadoul, ed. Pauvert, Parigi 1968.

SF. = IMAGEN Y CIENCIA FICTION di Luis Gasca, ed. Festival Internacional del Cine de San Sebastian, 1966.

SO. = SOCIOLOGIA DEL FUMETTO AMERICANO, a cura di David Manning White e Robert H. Abel, ed. Bompiani, Milano 1966.

T. = TOMMY, rivista di fumetti e cose varie, ed. Corno, Milano.

TR. = I MIEI FUMETTI di Sergio Trinchero, ed. Comic Art, Roma 1967.

WA. = THE COMICS di Coulton Waugh, ed. MacMillan Co., New York 1947.

Il materiale illustrativo appartiene all'archivio di Claudio Bertieri.

Hanno anche contribuito Gianni Bono e Franco Fossati.

A

ABBIE AN' SLATS

ABBIE e SLATS

Raeburn Van Buren
USA 1937.

Sotto il profilo tecnico, il fumetto (un « romance-comic » di quelli che orbitano nell'area spiccia del fotoromanzo) si presenta « disegnato »: i personaggi non riescono a far dimenticare che si tratta di figure schizzate, sia pure con altissimo standard qualitativo. Van Buren ha alle spalle — e salta agli occhi con evidenza — una corposa carriera di « illustrator », avendo fatto parte di quel famoso cenacolo artistico d'impronta ottocentesca che fu il glorioso « Saturday Evening Post ». Fu Al Capp ad indurlo, nel 1937, a « lanciarsi » nella carriera del comic-cartoonist e la reciproca stimolante comunanza creativa è del resto riscontrabile in tutta la loro opus.
Crabtree (albero-gambero), la cittadina vecchia America di Van Buren, non è che una Dogpatch meno rumorosa, meno carica di allucinata sfrenatezza; i suoi abitanti, seppure non altrettanto grotteschi né ferocemente caricaturizzati, hanno vistose analogie con gli Yokum di Capp (Capp ebbe persino un ruolo di deus-ex-machina in una storia di molti anni fa).

Zia Abbie, un'anziana zitella (le sue inappellabili sentenze, da quella intransigente puritana che è, trasudano pruderie e conservatorismo), sotto l'acida scorza nasconde un cuore d'oro dalle ottime marmellate di mirtilli e dai saggi consigli. Slats è lo stereotipo del ragazzone americano: biondo, atletico, ben rasato, odorante « Mennen lotion », è uno di quelli che alle Olimpiadi frantumano tutti i record (dei negri, Van Buren non tratta). Becky e Sue, pimpanti e tornite secondo la lezione di Capp, sono delle girls puntualmente lisce ed appetibili. Il demiurgo della vicenda è « pop », ossia Bathless (ignorabagno) Groggins. I folti capelli ed i baffoni immacolati parrebbero negare la sua convinta allergia all'acqua (una volta però, per « fioretto », promise di lavarsi).

Ad « Albero-Gambero », quieto (ma non troppo) e idealizzato (fin troppo) esemplare di quella provincia americana che si va estinguendo, ricca di folklore e contraddizioni, le ragazze sono tutte « acqua e sapone ». Chi vi arriva (può essere un reduce invalido od un altezzoso principe in incognito) è certo (almeno secondo l'ottuagenario Van Buren) di trovarvi la felicità.

S. T.

- *Pubblicato da «Robinson» (1946-48). e da « Linus » e suoi supplementi.*
- *GU. 325; L. 42; WA. 218.*

ABIE THE AGENT

Harry Hershfield
USA 1910.

E' una comic strip nata nella seconda decade della storia dei balloons quando i fumetti, dopo il rodaggio delle funnies aventi a protagonisti characters appartenenti in prevalenza al mondo dell'infanzia, cominciano a « crescere ». « Abie » è il primo fumetto a spezzare in America una lancia a favore delle minoranze; avvalendosi dell'ironia con la quale vengono schizzati italiani, ebrei e negri, Hershfield apre una falla nella cortina del pregiudizio yankee. Quasi per burla (ancora oggi l'ottuagenario autore è una miniera di battute) egli aveva gettato nei balloons di un suo precedente personaggio battute in gergo ebraico (si trattava del non meno famoso **Desperate Desmond,** il primo comic in senso assoluto ad introdurre la « continuazione a suspense »).

Con Abie, « agente di borsa », Hershfield, senza impegnarsi in una satira cattiva, scherzò sulle quotidiane vicissitudini di un ebreo, sui suoi problemi famigliari, il suo profondo disprezzo per la violenza e il sopruso, sull'atavica saggezza del suo popolo. Un giorno Abie scommette dieci dollari con un

amico sostenendo che i suoi affari sarebbero andati peggio di quelli dell'altro. Tornando a casa, dice alla moglie: « Siamo fortunati Reba, se non avessimo perso quei duemila dollari, oggi non ne avrei vinti 10 ».

S. T.

- *SO. 62; WA. 65.*

ACE DRUMMOND

FULMINE ROSSO

Capt. Eddie Rickenbacker (t.) e Clayton Knight (d.).
USA, 1934-1935.

L'autore e sceneggiatore di questo co-

mic, nato sulla scia dell'interesse del pubblico per le imprese aviatorie degli anni '30, era stato un pluridecorato pilota della guerra '15/'18.

Ace, soprannominato « il cavaliere dell'aria », è un giovane spericolato, appartenente alle linee civili « Super »; una sorta di Steve Canyon o di Johnny Hazard ante litteram, che si serve del mezzo che gli è tanto congeniale per piombare dove c'è necessità di « buone azioni ». In Italia, l'avvicendarsi delle sue imprese non ha oltrepassato il triennio, a causa del moderato favore dei lettori (anche per la concorrenza delle storie, abbastanza congeneri, di *Lucio l'Avanguardista*); nel suo paese d'origine, Al Capp trovò lo spunto per una gustosa parodia del character, giocando sull'assonanza di Rickenbacker e knickerbocker, il tipo di calzoni preferito da questo « boy scout dell'aria ».

G. S.

- *Pubblicato da «Jumbo», «Pinocchio» e «Rin Tin Tin».*
- *BD. 69; WA. 226.*

ACHILLE TALON

ACHILLE

Greg
Francia, 1965 (« Pilote »).

Ultimo di una dinastia di cervelli ai quali siamo debitori di qualche modesta invenzione, quali la ruota, il fuoco, la coltivazione del cocomero o la scoperta del Belucistan, Achille Talon (Chichille, per i suoi amati genitori) è degno figlio di suo padre, Alambic Talon, il terrestre dal più forte tasso di birra e di Mémé Talon, cuoca provetta e campionessa di motocross, che ha in massimo orrore il disordine.

Con queste premesse si capisce che Achille è un personaggio senza ombre, monumento alla dabbenaggine umana. Il fatto che ognuna delle sue straordinarie idee lo porti sistematicamente a una ridicola sconfitta non lo tocca nemmeno.

Se la caverà con un filosofico « bof » o un energico « hop » e sarà pronto a ricominciare.

Con la millanteria parolaia di questo tondo ometto dal naso enorme, Greg ha firmato una delle creazioni più godibili del fumetto franco-belga, una apoteosi del provincialismo di tutti i tempi e di tutti i paesi. Le dispute di Achille con il suo vicino Lefuneste, il bertoldesco Lefuneste che rimane tuttavia il suo migliore amico, sono d'altra parte una vera e propria galleria di casi e considerazioni filosofiche sulla meschinità umana.

G. Br.

ADAMSON

OMOBONO

Oscar Jacobson
Svezia, 1920.

Le patetiche disavventure di questo ometto un po' atticciato, con tre soli capelli rizzati sul cranio lucido, quasi la controfigura di un maggiordomo in pensione, ebbero nell'anteguerra discreta notorietà nel nostro paese grazie al « Corriere dei Piccoli ». Il nome italiano individuava abbastanza sottilmente il particolare carattere dei suoi scontri frontali con le cose della vita: mai scintille, mai segni apparenti, solo una traccia intima, di sapore crepuscolare, che sottolineava appunto il carattere mite del personaggio.

Costante compagno di Adamson era un grosso sigaro, talora esso stesso « personaggio » nella striscia (come quando il protagonista lo getta dalla finestra ma, subito pentito, si precipita per le scale giungendo in strada giusto in tempo per afferrarlo al volo prima che tocchi terra). Adamson ha agito sempre solo. Eccezionalmente, ed in maniera del tutto fuggevole, qualche altra figura umana: sua moglie, ad esempio, nel giorno del matrimonio, però in un solo quadretto e per di più di spalle. Per queste ragioni e per il taglio dell'impostazione deve essere catalogato tra quegli antieroi della vita quotidiana che l'universo dei comics ha offerto in buon numero, imparentati, per fare una celebre citazione, col **Jiggs** di McManus.

P. Z.

- *PL. 20; PR. 265.*
- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli ».*

ADAM STRANGE

Gardner Fox (t.) e Carmine Infantino (d.).
USA, 1960.

Gardner Fox (t.) e Mike Sekowsky (d.).

Adam Strange è un terrestre (di professione archeologo), che un misterioso raggio Zeta teletrasporta sul pianeta Rann ogni qualvolta questo mondo lontano dal nostro circa 20 trilioni di chilometri è minacciato da un cata-

clisma cosmico od in procinto di essere invaso da orribili mostri, feroci dominatori o torbide entità. Portata a termine — favorevolmente s'intende — la propria missione, l'eroe viene subito riportato sulla Terra dal raggio. Le storie di Infantino, scontato ed accettato il rituale Terra-minaccia-Zeta-Rann-vittoria-Zeta-Terra, meritano un giudizio favorevole per l'abile sceneggiatura ma più ancora per l'originale e « moderna » impostazione grafica, che le colloca tra gli esempi più validi e stimolanti della «nouvelle vague» della comic art.

Neppure è da trascurare il fatto che questa saga è soprattutto una storia d'amore, e di un amore impossibile: quello tra Adam e la bruna Alanna, che attende ogni volta fiduciosa il suo agile salvatore. Ma Zeta, quando i nemici sono sconfitti e la bella « ranniana » si precipita tra le braccia del terrestre custode tendendogli le labbra, teleriporta immediatamente l'eroe al suo focolare.

F. F.

- *PL. 104.*

ADDAMS

Charles (« Chas ») Addams
USA, 1940.

L'autore, oggi cinquantaseienne, entrato a far parte della redazione del «New Yorker», ne divenne una delle più popolari personalità. La morte, il delitto, le perversioni, gli incubi, ed i mostri, membri della accidentata famiglia che la sua penna ha messo al mondo, non sono nuovi alla storia del cartoon nero: altri, come Siné, l'hanno vissuti con successo in lungo e in largo. Ma la grafica inconfondibile e le strepitose battute di Addams ridanno le calamità tradizionali rinnovate nel costume americano, in una « traduzione » di raddoppiato humour.

Gli Addams, dunque, sono un gruppo di gente anormale fra i normali, o viceversa (come è stato detto nella testata della serie televisiva che li ha presi a prestito). Mortisia, la signora della villetta tuttistili, nonostante il nerovestito aspetto di una vedova consunta si rivela tutta dedita all'organizzazione famigliare (bambini e marito da colmare di tenerezza, piante carnivore da nutrire di polpette, il bagnetto alla piovra, la polvere alla mano mozza nel cofanetto di velluto, il grasso alle porte che si aprono da sole, eccetera); il marito è pienamente soddisfatto della sua necrofila famiglia; la nonna-strega, maniaca di cucina, supplisce alla scarsa fantasia culinaria con le ricette del « Macbeth »; i due figli non sono meno bizzarri; ed il cameriere, un Frankenstein dal brontolio speleologico, quando gli capita di farsi un vestito nuovo è invitato dal commesso ad entrare in uno stanzino cieco per « vedere se gli sta bene al buio... ». Per non dire dello zio Cosimo, tanto trepido quanto cimiteriale, e di un va e vieni di comparse, tutte adeguate per vocazione al clima orrorifico.

Dal 1942 le vignette degli Addams, raccolte in volumi, riscuotono negli States incondizionato successo. Insieme ad altre, sempre guidate sul filo del macabro casalingo e dell'allegra sevizie: quelle dei cannibali, dei bambini terribili, della maternità, e così via. Tutte altrettanto scopertamente allusive di deformazioni tipicamente nazionali (dalla « leadership » femminile al-

la tendenza criminale a riscontro della libera educazione pedagogica), in una girandola dissacratoria.

C. B.

- *Edizione antologica, « Gli Addams » (Milano Libri, 1966).*
- *Edizione televisiva.*
- *Pubblicato da «Linus» (no. 5).*

- (0079), (0082), (0095), (0359), (0745), (0891).

ADVENTURES OF PATSY

Mel Graff (t. e d.)
USA, 1934.

Charles Raab, Storm, Richard Hall, Bill Dyer

Nata come versione moderna di « Alice nel paese delle meraviglie », l'autore si accorse presto che il « Cappellaio Matto » e la « Tartaruga Finta » erano personaggi fuori moda. Il pubblico esigeva l'attualità e Graff decise allora di mandare la sua eroina ad Hollywood, dove le bambine prodigio, con l'interesse suscitato da Shirley Temple, rappresentavano certo un motivo di attualità.

Patsy — diva — si agita davanti alle cineprese, in immagini lucenti, da rivista « patinata », che Graff rende con estrema maestria. Le è accanto un personaggio secondario, J. P. Panburg della « Paragon Pictures », un « manager » che le procura contratti vantaggiosissimi. E' un inglese bizzarro, nervoso masticatore di sigari, sempre agitato, che nei modi rispecchia ironicamente una figura caratteristica nell'iconografia dell'ambiente cinematografico.

Nel 1939, quando Graff passa ad illustrare **Secret Agent X9,** la strip finisce in mano a diversi disegnatori, i quali cercano di imitare in qualche modo l'efficace stile del suo ideatore. Charles Raab (1942) vi riesce abbastanza bene, mentre Storm, tre anni dopo, sfruttando il suo tratto disnelano, tenta un infelice ritorno alle origini riportando Patsy nel Paese delle Meraviglie insieme a porcellini parlanti, streghe, volpi, eccetera. Ad Hollywood, la ragazzina vi ritorna con Richard Hall, il quale, nell'aprile 1946, la cede all'ottimo Bill Dyer. Con lui riacquista parte del suo sapore iniziale: un senso di cordialità familiare, di quello spirito « alla buona », insomma, che era nella sua tradizione.

G. B.

- *WA. 128.*

Agenti UNCLE (v. MAN OF UNCLE)

AIR HAWK

AIR FALK

John Dixon
Australia.

L'Australia, con le sue isole seminate nei Mari del Sud, è il più piccolo e l'ultimo continente ad essere stato scoperto, avendo la remota posizione geografica lavorato a suo svantaggio. Approdando in quella terra vergine, i primi pionieri (inglesi e americani) dovettero conquistare una landa selvaggia (nel 1788 la « Corona Inglese » vi confinava i forzati). Oggi dei nativi che in origine abitavano l'Australia ne restano pochissimi. Gli aborigeni, solo simili al negro africano ma non altrettanto intelligenti, sono considerati dagli antropologhi una razza a parte. Ma il termine « bushmen » (individuo che vive nei cespugli) avverte il diziona-

rio, non indica questi primitivi, ma gli uomini bianchi che abitano le boscaglie australiane.
Questi per sommi capi, l'ambiente e i caratteri (abbastanza inusuali) di **Air Hawk,** un fumetto che in Italia, storpiando il termine « hawk » (falco) è divenuto « Air Falk ». L'autore, John Dixon, un disegnatore piuttosto abile, è come molti irrimediabilmente sintonizzato sull'emittente raymondiana: un Raymond tuttavia parecchio annacquato, anche se efficace al massimo nel rendere certi scorci del paesaggio.
In città, quando qualcuno si è buscato un malanno, arriva il dottore a bordo dell'utiiitaria, nella sconfinata prateria australiana, affrontando mille peripezie, il taumaturgo giunge invece a bordo del « falco dell'aria », un aereo del servizio medico, pilotato da Jim (sfocato corifeo della storia).

S. T.

- Pubblicato in una serie pocket (ed. Spada) e in « Eureka » (n. 4).

AKIM

Pedrazza (t. e d.)
Italia, 10 febbraio 1950 (« Albo Gioiello »).

La sua presentazione ripete quella del primo re della foresta: « ... figlio del console britannico a Calcutta, conte Fredrick Rank, durante il viaggio di ritorno in patria la nave affonda per la disattenzione di un marinaio; unici superstiti la signora Rank ed il figlio Jim (il futuro Akim). Approdati su una spiaggia sconosciuta, la madre costruisce un riparo per il figlio, ma una pantera la sbrana. Mentre essa sta portando il piccolo nella sua tana un gorilla l'assale...». Si ripetono tutte le situazioni che Burroughs aveva ideato trent'anni prima: l'amicizia del giovane con gli animali, l'apprendimento della loro « parlata », le lotte con i cattivi, gli incontri con i popoli del passato, eccetera. Akim non ha figli, questa la sola variante.
Il successo del personaggio lo si deve soprattutto al fatto che Tarzan non ha avuto, nel dopoguerra, una vasta diffusione in Italia. Nonostante il disegno approssimativo e la mediocre presentazione grafica, Akim ha tenuto per circa vent'anni, sostituendo in edizione casalinga il grande eroe della giungla.

G. B.

- Pubblicato da «Albo gioiello» (1950-1969).

ALFRED E. NEUMAN

Harvey Kurtzman
USA, 1952, (« MAD »)
Norman Mingo e altri.

Nel 1952 l'editore William M. Gaines, che aveva da poco ideato gli « E.C. Horror Comics », decise di varare una nuova rivista, alla quale il « Comics Code » (codice di censura) non potesse negare visti di sorta.
L'incarico, non certo facile, se si pensa che si voleva creare qualcosa di assolutamente nuovo (e valido) venne affidato a Harvey Kurtzman. Riunito un certo numero di scrittori e disegnatori (« the usual gang of idiots »: come si autodefiniranno in seguito) e superate qualche esitazione e molte perplessità, nell'ottobre del 1952, vide la luce « Tales Calculated to Drive You MAD »: mutatosi poi in « MAD » tout court.
La copertina del numero d'esordio è un manifesto/programma esemplare: sotto alla scritta « Humour in a jugular vein » un uomo, una donna e un bimbo tremano davanti ad un'ombra minacciosa. « Chi è? », chiede la donna. « E' Melvin » (il nostro Pierino), risponde il bimbo. Melvin Coznowsky divenne così il personaggio-simbolo della rivista, acquistando un volto e un nome solo nel fascicolo 23: quelli di Alfred E. Neuman, un collaboratore abituale degli albi « E.C. »; di continuo preso in giro con scritte e caricature seminascoste tra le zeppe pagine di MAD.
L'originalità della formula, la verve degli autori e l'abilità dei disegnatori (Davis, Wood, Elder, Severin ed altri), fecero del mensile, dove parodie di film, di romanzi, di fumetti si trovavano estrosamente alternate a pezzi di cronaca e ritratti di personalità stravolte dalla satira, un simbolo di successo editoriale, che seppe presto imporsi sulla naturale perplessità al suo primo apparire. Alfred E. Neuman, protagonista « gentilmente prestato », si limita a comparire nelle copertine disegnate da Norman Mingo, alle quali tocca il compito di esaltare ogni volta il paradosso, il mito o l'ultima monomania corrente. Attore e « fustigatore » insieme, per meglio cogliere nel segno.
Sulla scia di « Mad » nacquero varie riviste di successo (alcune curate dallo stesso Kurtzman, staccatosi nel frattempo dal gruppo « E. C. »), quali « Trump », « Humbug », «Help», «Sick», «Cracked», ma tuttavia costrette ad un ruolo di secondo piano rispetto al travolgente ed insuperato modello.

F. F.

- (0314).

ALIKA

Giorgio Gich (t. e d.)
Italia, luglio 1965 (« Alika »).
U. Sammarini (d.), Paul Bennet (d.).

Probabilmente anche a chi auspica l'accosto del fumetto italiano al tema della satira politico-sociale è sfuggita la pubblicazione di questo fascicolo nato nel periodo del boom dei fumetti neri e messo definitivamente a tacere dalla censura.
Alika, la protagonista, è una extraterrestre che dopo aver vagato nello spazio per sette numeri decide di cambiare l'impostazione delle sue scorri-

bande e, accompagnata da un paggio-robot (Absur) e da un anziano ma energico inventore, si mette in testa di agire da fate-bene-sorella, raddrizzando le cose politiche dei pianeti. Il pretesto di caricaturizzare gli uomini politici italiani, cacciandoli in allusive avventure cosmiche (con il supporto di fumetti a volte persino spiritosi), dà come risultato, seppure di stampo goliardico, un pastiche di fantapolitica nazionale dove si è tenuto conto dei modelli stranieri di maggior successo.

G. B.

ALIX L'INTREPIDE

Jacques Martin
Belgio, 1948 (« Tintin »).

E' questo un personaggio composito attraverso il quale s'incrociano aspetti diversi e contrastanti dei fumetti. Gallo con dieci anni di anticipo su **Astérix** e egualmente sciovinista, il giovane Alix rappresenta il modo « serio » di raccontare la storia.

L'idea è sorta allorché Martin venne a conoscere l'esistenza di una legione gallica unita a Crasso in Siria, nel momento stesso in cui Cesare invadeva la Gallia. Da questo esile spunto si sono andate sviluppando le avventure, verosimili anche se non vere, di Alix; avventure che si fanno apprezzare particolarmente per gli aspetti narrativi (l'affronto di temi fondamentali: il razzismo, la guerra, la violenza) e quelli scenografici (ricostruzione di palazzi in tutti gli stili e architetture di ogni civiltà). Debole, al contrario, appare il disegno della figura umana: il tratto è piuttosto duro ed i personaggi risultano lievemente sproporzionati.
Risvolto curioso della saga di Alix è la sua traduzione, in certo qual modo, in termini moderni: il personaggio **Lefranc,** cioè, tipico giornalista-poliziotto, egli pure inconfondibilmente *gallico,* che come Alix ha un compagno inseparabile e come Alix ha un antagonista — Borg — sempre sconfitto e sempre risorgente. Seppure questa seconda serie ha un andamento avventuroso-fantascientifico, affiorano egualmente le componenti umanitarie, soprattutto l'orrore per la guerra atomica e batteriologica. Notevole è inoltre il senso del mistero e la suspense narrativa, unite alla sottolineata accuratezza nel rappresentare gli ambienti.

G. Br.

- BD 101; P. 4 e 8.

ALLEY OOP

BONGO e « Il cavernicolo Uup »
Vincent T. Hamlin
USA, 7 agosto 1933.
Dave Green

Vincent T. Hamlin (giornalista, fotoreporter, appassionato di storia e geologia) inizia nell'agosto 1933 la narrazione di una levitante vita preistorica. Il suo regno di Moo (che si appropria del nome leggendario di una misteriosa civiltà) è un mondo in cui la vita rinasce all'alba di ogni giorno e dove moti, speranze, stranezze, contrasti ribollono di continuo dentro e fuori dei confini. Negli ostili regni limitrofi vivono tipi svagati e rumorosi, identici in debolezze, simpatia e prepotenza a quelli di Moo: ottusi trogloditi « mascherati » da soldati e capitani, poeti e pupe autoritarie, brune (come Ooola) o bionde, pepate e sempre bellocce. Su tutti, a moderare, a convogliare, a dirigere — almeno nelle intenzioni — s'ergono il « petroliniano » Re Guz (« guzler » come crapulone beone), la di lui consorte Umpa e, a suo modo, il gran Saggio, nella cui caverna vengono elargiti pillole e consigli legali. Feroci vagano ovunque sauri di ogni dimensione. Non s'è mai sentito di dinosauri viventi contemporaneamente all'uomo, ma, come dirà un personaggio della strip, « possiamo fidarci di ciò che non s'è mai sentito? ». Ad accrescere la confusione e la godibilità del quadro avventuroso c'è un ammazzasette paleozoico: Alley Oop (suona così l'esclamazione degli acrobati, prima di lanciarsi nel vuoto).
Questo Popeye dei trogloditi ha, a differenza degli altri esseri « inferiori » suoi concittadini, un lavoro. Fa da cavia a due professori del nostro secolo (la sua « assunzione » avvenne nell'aprile 1939), i quali hanno perfezionato (o quasi) una macchina del tempo. Due scienziati pasticcioni ma inoffensivi, forse anche utili, se uno di essi preferisce dedicarsi alle « emigrazioni umane » piuttosto che ai missili: Wonmung (proiezione intersecolare del « Gran Saggio ») e Boom, i quali, per risolvere « angosciosi » problemi storici come il colore delle chiome di Cleopatra, sfruttano lo spirito di iniziativa e la forza di Oop, il loro temponauta.

al

5

Sbalzato dalla macchina del tempo, il singolare primitivo affronta eventi e personaggi delle più impensate ere storiche, o meglio « istericamente » storiche. Grazie all'integrità fisica e ad una totale assenza di paura, il cavernicolo « progressista » scavalca brillantemente ogni ostacolo. Le cose si complicano (o diventano più spassose) al suo « rientro » a Moo, giacché, a delizia dei suoi simili, introduce costumanze di culture malamente assimilate. La sua furbizia congenita aggrava il tutto e da quel momento « la scienza » trova nella sua cavia una ridotta e più guardinga disponibilità.

S. T.

- *Pubblicato (con il nome di «Bongo») su « Il Cow Boy » (1947); dalle edizioni « Comic Art » (1965-66); da « L'Almanacco Comics » del Salone di Lucca (ed. 1967) e da « Eureka ».*
- *CA. 5 e 10; PL. 104; TR. 117; WA. 186.*

(0085). (0102). (0803). (0948). (1042). (1049). (1149).

ALPHONSE AND GASTON

ALFONSO & GASTONE

Frederick Burr Opper
USA, 1905.

Alfonso e Gastone sono personaggi di secondo piano, ma di tutto spicco nelle avventure finesecolo di « Fortunello »

(Happy Hooligan) di Frederick Burr Opper. Caratterizzati da un estremo contrasto fisionomico (un « tappo » ed una « stecca »), paludati in redingote a strisce o a scacchi di colori inverosimili, con la loro asfissiante e complimentosa cortesia e l'etichetta osservata sempre a sproposito, con le loro impennate d'estro surreale, hanno individuato il primo duo « combinaguai » dei fumetti: gli antenati di ogni coppia comica dello schermo o delle storie a quadretti.

S. T.

- *Vedi* Happy Hooligan.
- *CA. 1 e 4; WA. 36.*

AMOK

Phil Anderson (Cesare Solini) (t.) e Tony Chan (Antonio Canale) (d.).
Italia, 1946 (albo « Avventure e Mistero »).

Franco Baglioni (t.) e Gianluigi Bonelli (testi di un albo speciale).

E' un fatto accertato che il lettore di fumetti apprezza gli eroi dalla doppia personalità, una palese e una segreta, che agiscono perseguendo un personale concetto della giustizia.
Amok è stato uno dei primissimi personaggi del genere in ambito italiano. Le sue caratteristiche sono quelle tipiche dei surrogati, che riprendono un modello e lo portano a conseguenze estreme. Da **Phantom** (v.) assume il costume fantasioso (portato qui a una interpretazione barocca e assurda: il petto di Amok è occupato da una sorta di grottesco mascherone dalle fauci spalancate che dovrebbe incutere terrore ai nemici, ma che, a ben guardare, suscita piuttosto ilarità) e come Phantom agisce in una giungla orientale, non troppo nettamente identificabile. I suoi nemici saranno duri a morire, e settimane e mesi occorreranno perchè egli riesca a sconfiggere la banda dello Scorpione, suo principale antagonista. A fianco di Amok combattono Kyo, un leopardo amico, e Bill Davidson, un giornalista-detective, che vivendo a contatto con l'ambiente giornalistico, può dimostrarsi oltremodo utile all'uomo mascherato. La lunga serie prende l'avvio dal rapimento di Nikita, l'innamorata di Amok, e sarà estenuante la lotta prima del ricongiungimento. Nell'insieme, e specialmente all'inizio, il comic ha un andamento melodrammatico (più da romanzo rosa che nero) e se resta un esempio abbastanza interessante di produzione seriale il merito è soprattutto del disegno di Canale.

G. Br.

- *Pubblicato da «Avventure e Mistero» (1947-48).*
- *CC 1 e 2; GW. 20.*
- (0385).

AND HER NAME WAS MAUD (v. MAUD)

ANDY CAPP

ANDY CAPP, o CARLO e ALICE

Reg Smythe (t. e d.)
Gran Bretagna, 1957

L'umorismo « cockney », plebeo e tipicamente legato ai quartieri popolari londinesi, fa il suo ingresso con *Andy Capp* nel mondo dei comics, facendolo uscire da quell'ambito borghese o al massimo piccolo-borghese in cui sembrava da sempre confinato. Capp (dal cappello che tiene sempre in testa nascondendogli gli occhi) è un eterno disoccupato, che vive senza rimorsi alle spalle della moglie Flo, domestica a giornata. I suoi hobbies: l'allevamento dei colombi e il gioco del calcio, che pratica in una squadretta di quartiere con tutte le scorrettezze possibili; la sua attività prevalente: la frequentazione del « pub » più vicino, dove scrocca birre a tutti, altre ne prende a credito e donde alla chiusura si fa buttar fuori a calci ubriaco, rientrando a casa alle ore piccole, magari dopo esser caduto al buio nel canale. A completare il personaggio valgano: la sua sfacciata corte alle cameriere del bar, le botte che dà alla moglie quando litiga (cioè spesso) e le provocatorie aggressioni che compie ai danni del padrone di casa che tenta invano da anni di riscuotere l'affitto.
Agli antipodi di **Jiggs** e di **Dagwood**, Andy Capp è tutt'altro che un marito-vittima di fronte alla solita moglie-matriarca. Egli è placidamente, cosciente-

mente e orgogliosamente dalla parte del torto e si dedica con metodo allo sfruttamento della consorte. Qui sta la trovata dell'autore, che ha saputo proporre un personaggio simpatico malgrado dichiari a tutte lettere di essere un personaggio negativo. Gli è che Andy, senza rendersene conto, è un

netto e radicale « contestatore » di ogni sistema, una sorta di anarchico surreale e fantasioso: affonda dunque le radici in una realtà sociale contemporanea ben precisa. Reg Smythe orchestra infinite variazioni su poche, ben centrate situazioni fisse, sapendo cavare irresistibili effetti umoristici sia dal testo che dal disegno (veloce, essenziale, dotato di grande « scatto ») in una perfetta sintesi parola-immagine. E' da notare che *Andy Capp*, concepito a strisce autoconclusive, si sviluppa bene anche nell'ambito della vignetta umoristica unica (in tale ultima forma, in effetti, nacque a suo tempo).

E. G. L.

- *Pubblicato da « La Settimana Enigmistica » (Carlo e Alice), « Eureka » (1967-69).*
- *BD. 115; PA. 211.*
- (0504), (0512), (0863), (0887), (0901), (1394).

ANGEL AND THE APE

Tex Blaisdell (t.) e Bob Oksner (d.)
USA, 1968.

Questo « show-case » della « National Periodical Publications » (una sorta di scatola magica da cui dovrebbero sortire geniali ed esilaranti ospiti) ripropone con la carica irriverente di due autori graduatisi alla scuola di « Mad » e con il sussidio di una epilettoide architettura grafica, la favola eterna della bella e la bestia in una chiave moderna e stravolta.
I protagonisti sono Angel O'Day e Simeon, una coppia di investigatori privati: lei una spumeggiante teen-ager dalla fluente criniera bionda, completa di microgonna e stivaletti; lui autentico orango (un Flint edizione Darwin per intenderci) che ha l'hobby di disegnare fumetti e a cui dà tremendamente sui nervi che gli avversari lo chiamino « gorilla ». Dei « casi » che capitano alla loro ben singolare agenzia, il còlto quadrumane ricava altrettanti soggetti per fumetti. Una punta di autoironia o di autocontestazione da parte di autori che per anni hanno incrementato il « mostruoso »?

S. T.

ANITA DIMINUTA

Jesús Blanco
Spagna, 1941.

Anita, due grandi bottoni neri per occhi, somiglia parecchio alle molte « orfanelle » che affollano il comic-dom statunitense. L'autore, di solito impegnato ad illustrare realistici racconti d'avventura (**L'artiglio d'acciaio** ne è brillante esempio), l'ha inventata ispirandosi al figlio Augusto, beniamino ed ultimogenito di una numerosa prole. Alla stesura della storia partecipa, al completo, la famiglia Blanco. Anita e il suo « pet » Mateo, candido orso di pezza, vivono nel Paese dell'Illusione, dove a proteggerli dai malefici incantamenti del Mago Caralampio e della strega Carraspia ci sono: il « Genio del bosco », un simpatico gnomo, e « Soldadito », un soldatino zoppo di evidente estrazione andersen iana.

La notevole popolarità di questo fumetto è testimoniata dal fatto che, da anni, in Spagna, il nome della strega della striscia di Blanco è divenuta sinonimo di donna malvagia e intrigante (« eres una Carraspia »).

S. T.

Anna nella Giungla
(v. ANN Y DAN)

Annibale (v. JUST KIDS)

ANN Y DAN

ANNA NELLA GIUNGLA

Hugo Pratt
Argentina, 1959.

Africa Orientale, 1913. A Gombi, sperduto villaggio dove esiste un fortino di sua maestà britannica, la guarnigio-

ne inglese, con i suoi ascari, si annoia. Naturalmente non per molto tempo. Anna, la protagonista di questa vicenda, figlia di un medico, il dottor Livingston, è un Tarzan in gonnella, passato attraverso il setaccio della civilizzazione. Una bambina che non co-

nosce ancora i turbamenti del sesso, ma ha imparato invece a comportarsi con coraggio in un mondo dove tutto è in forse, in discussione, e solo i fucili inglesi riescono a tenere ordine. Sia pure l'ordine imperialista.

Il personaggio della ragazzina è molto ben delineato: una sbarazzina allampanata e bionda che si trova in mezzo ad eventi solo apparentemente più grandi di lei, che anzi a volte riesce

a risolvere con la sua istintiva fanciullesca astuzia, là dove non giunge l'esperienza degli ufficiali. Qualcuno ha parlato di fumetto colonialista, imparentando Pratt con Kipling. Tutto perché gli ascari vengono fatti parlare con il gerundio. Ma su queste avventure di Anna non c'è nessun velo di compiacenza per la servitù cui sono sottoposti i negri. L'anno, appunto il 1913, è fuori d'ogni sospetto: l'Africa, ancora magica e selvaggia, era proprio così.

L'Africa della grande avventura non può essere che quella di un mondo preindustriale o non ancora sufficientemente industrializzato da portare grattacieli nelle capitali nere e jeeps nelle foreste. Si respira, insomma, nelle storie di Anna (che potrebbe fare degnamente terzetto con Cino e Franco) l'aria di qualcosa che non esiste più, un che di arcaico, di poeticamente arcaico. L'Africa disegnata da Pratt è l'ultima cornice possibile per una psicologia di questo tipo, e nei negri che parlavano la lingua dei bianchi storpiandola non c'è alcuna irrisione, ma solo attenzione a una realtà tramontata quasi dappertutto.

C. D. C.

- Pubblicato da « Corriere dei Piccoli» (1963), « Kirk » (1967).

Antenati (v. FLINTSTONES)

ANTHRO

Howard Post
USA, maggio 1968 (sull'albo « SHOWCASE »; dal settembre 1968 sull'albo « ANTHRO »).

E' l'ultimo arrivato nella famiglia degli « uomini delle caverne » e si distacca per essere non una delle solite debitamente muscolose imitazioni di Tarzan, ma un giovinetto che risolve i suoi complicati problemi di sopravvivenza con prontezza di spirito ed alzate d'ingegno piuttosto che con la forza bruta. Nei suoi contrasti con il padre — un « uomo di Neanderthal » ricalcato sulle ricostruzioni antropologiche caratteristiche dei musei americani — l'autore ha inteso caricaturare l'attuale **generation gap.** Se i responsabili delle avventure del cavernicolo si dichiarano orgogliosi per « l'accuratezza scientifica » dell'ambientazione (accuratezza che, a conti fatti, si traduce nella sola rinuncia all'assurdo impiego di dinosauri e mostri consimili) è doveroso ammettere, tuttavia, che le tavole di Post, un disegnatore dallo stile realistico ma non banale (di recente apprezzato per la simpatica striscia quotidiana « The Dropouts »), risultano abbastanza efficaci ed in qualche modo personali.

S. F.

APARTMENT 3-G

Alex Kotzky
USA, 1962.

Ambiente medio, con puntate in basso e in alto. Fumetto medio-americano, medio-borghese. Tre amiche, tre impiegate che convivono nello stesso appartamento, l'appartamento 3-G, in uno dei falansteri metropolitani. Situazioni leggermente dolciastre e melo-

drammatiche risucchiano queste tre fanciulle, Ellen, Margo e Tommie, comprimarie di quasi eguale stucchevolezza. E' un po' l'equivalente della commedia brillante cinematografica anni Trenta - anni Quaranta, rinverdita da un disegno qualche volta sagace, da primi piani e dettagli di sapore, appunto, cinematografico. Ma le virtù del comic sono solo queste, anche se soggettista e disegnatore sono ovviamente scaltriti, artigianalmente abili. Un prodotto perciò industrializzato, portatore di messaggi sociali « integrati » al cento per cento. In America questo tipo di fumetto ha i suoi fans. Di riflesso, ne ha trovati anche in Europa. Ma meno, molto meno.

C. D. C.

- Pubblicato da « Eureka VIP » (1969).
- CA. 14.

APPLE MARY

Martha Orr (t. e d.)
USA, 1932.
Allen Saunders (t.) e Ken Ernst (d.)

Nata al tempo della Grande Crisi, con il nome di Apple Mary (Maria la Mela), questa donnetta nel corso degli anni, con gli autori, ha cambiato faccia, nome e condizione sociale. Nasce come Signora Decaduta, costretta a vendere mele con un carretto, per sfamare se stessa e un nipote storpio. Un dramma molto sentito nell'America di quegli anni, in cui pullulavano ex

piccoli e medi risparmiatori stritolati dal crollo delle borse e costretti a cavarsela con i mestieri più umili. Poi, la tenuta del personaggio, con il ristabilimento di un decoroso tenore di vita nazionale medio, vacillò e Mary (nel 1939) divenne Mary Worth: nelle intenzioni degli autori, una distinta vedova, di buone letture e di discreto reddito, incrementato da lavori saltuari. Una specie di matura dama esperta di vita, sempre pronta a sdottoreggiare dando consigli a destra e a manca. In realtà, simbolo dell'impicciona tipica, della solutrice di problemi sentimentali, tipo le dannate columnists che danno spettacolo su certi giornali americani seguiti dal grande pubblico, facendo e disfacendo matrimoni e fidanzamenti celebri. Mary è un personaggio moraleggiante, dotata di quel misterioso buon senso medio che la porta ad accettare tutto: guerra e pace. Con beata saccenteria.

C. D. C.

- *Edizione cinematografica (r.: Frank Capra; I.: May Robson; USA 1933).*
- *CA. 5 e 10; GA. 173; SO. 119 e 339/350; WA. 301.*

AQUAMAN

Bob Haney (t.) e Nick Cardy (d.)
USA, 1961 (sull'albo « SHOWCASE »; dal febbraio 1962 sull'albo « AQUAMAN »).

Steve Skeates (t.) e Jim Aparo (d.)

Figlio di una donna d'Atlantide e del guardiano di un faro, questa sorta di Tarzan in versione « sottomarina » è cresciuto negli oceani (non può sopravvivere per più di un'ora fuori dell'acqua), diventando il sovrano di tutte le creature che li abitano.
Contrariamente al suo collega **Sub-Mariner**, di carattere rissoso e violento, è un « re degli abissi » borghese, con tanto di moglie **(Mara)**, figlio **(Aquababy)** e giovane protetto **(Aqualad**, corrispettivo subacqueo di **Robin)**. Lo schema delle sue avventure è quanto mai elementare: quando una qualche minaccia (proveniente dalla superficie, da un altro pianeta o da un'altra dimensione) viene a turbare la pacifica vita degli Atlantidi e lui, dopo lunga lotta, sta per venire sconfitto, in extremis avviene l'intervento risolutore di Aqualad o di qualche esemplare della fauna abissale che ha raccolto il messaggio telepatico del sovrano. Una possibile variante può essere quella del rapimento di Mera, ma le complicazioni sono peraltro prevedibili. Anche i disegni non sono il frutto di originalità nè di fantasia grafica: sia Cardy che Aparo, benchè dotati di mestiere, si sono dimostrati incapaci di creare scenari sottomarini pervasi da una benchè minima magica trasparenza.

S. F.

- *Dall'edizione attuale è stato desunto nel 1967 un serial di disegni animati a colori.*
- *Pubblicato inizialmente nel 1941 sull'albo «MORE FUN COMICS» (In una versione simile all'attuale ma priva dei personaggi di contorno: Mera e Aquababy, dovuta a disegnatori e soggettisti non identificati) durò pochi anni.*
- *GW. 22.*

ARCHIE

Bob Montana
USA, 1947 (sindacato dal 1956).

Archie, prima di essere un eroe dei fumetti, è un colossale affare commerciale. Negli USA infatti non si contano i clubs, i gruppi giovanili, le orchestrine a lui intitolati. Le sue storielle, tipicamente americane per il taglio enfatico, appaiono giornalmente sui quotidiani, la domenica in tavole a colori (Montana è appunto l'autore delle edizioni sindacate) e mensilmente in una serie di non meno venti albi editi dalla « Archie Comic Publication Inc. ». Se si considera che di ogni comic book vengono tirate non meno di 430.000 copie, la diffusione annuale di « Archie » si aggira sui settanta milioni di esemplari. I suoi fans possono inoltre seguirne le infantili peripezie alla TV e trovarne le canzoni incise su numerosi long playing. Archie Andrews, i cui passatempi preferiti sono le gite al mare, le recite e i restauri casalinghi, è considerato una specie di virus dai genitori di Betty e Veronica, una bruna e una blonda che contendono il suo cuore; ha anche un amico tarpano e dinoccolato: Jug (il « Pippo » della situazione).

S. T.

- *CA. 9.*

Arcibaldo (v. BRINGIN' UP FATHER)

Artiglio d'acciaio (v. STEEL CLAW)

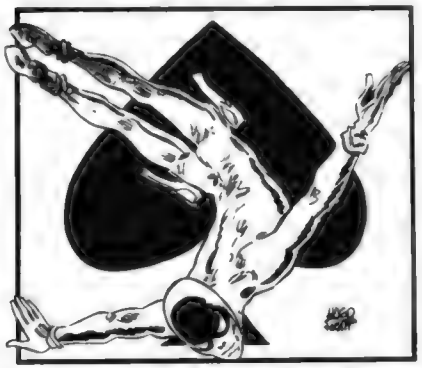
Arturo e Zoe (v. NANCY AND SLUGGO)

ASSO DI PICCHE

Hugo Pratt e Mario Faustinelli (Oscar Bionda)

Italia, 1945.

Nato nel periodo delle « grandi speranze », quando i dischi di Glenn Miller e di Charlie Parker tenevano banco con le minestrine in polvere, il latte evaporato e le scatole di polpette con fagioli, « L'Asso di Picche » rifletteva abbastanza fedelmente quel-



l'americanismo a orecchio così intensamente vissuto dalla gioventù italiana del dopoguerra. Molto giovani, del resto, erano i suoi autori (Dino Battaglia, Alberto Ongaro e gli altri che avrebbero poi formato il cosiddetto « gruppo di Venezia », collocato oggi in una dimensione poco meno che leggendaria dagli estimatori). I quali autori avevano, rispetto ad altri appassionati di fumetti, il vantaggio di conoscere molto bene anche i personaggi di quei comic books che solo allora si cominciavano a vedere dalle nostre parti. Conoscevano i disegni di Milton Caniff, naturalmente, e le storie dell'Uomo mascherato, di Batman e di Spirit. Da tutto questo materiale avevano ricavato, nonostante certe inevitabili ingenuità giovanili, un gusto non convenzionale della presentazione grafica e un pizzico di ironia « interna ».

Così, il personaggio dell'**Asso di Picche** prese vita, nelle pagine degli albi Uragano, provvisto di un'identità segreta (il giornalista Gary Peters), di un partner (il cinese Wang), di una fidanzata (Deanna Farrel), di un gruppetto di amici (Gimmy, Shirley, ecc.) e di un aderente costume giallo. I suoi primi nemici furono quelli della banda delle Pantere, poi vennero quelli del Club dei 5 (una specie di « organizzazione Spectre » avanti lettera) ed i nazisti.

Nel frattempo, però, erano cominciate le difficoltà e gli albi Uragano cessarono presto le pubblicazioni. Ristampate anni più tardi, le imprese del giustiziere in giallo sono venute a occupare un posto particolare nell'area della nostalgia, perchè non appartengono alla cosiddetta « età d'oro » del fumetto, ma rappresentano da una parte un tentativo curioso e interessante compiuto più di vent'anni fa da un gruppo di giovani per rivolgersi ai coetanei (e ai più piccoli) con il linguaggio dei comics moderni; e dall'altra una maniera di interpretare « all'italiana » le avventure americane con molto anticipo rispetto ai westerns e ai film di agenti segreti fatti in casa.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Asso di Picche Comics» (1945-47), «Kirk» (1967-69), «Asso di Picche Comics» (1969).*

CC. 1 e 2.

- (0150), (0359), (0641), (0845).

ASTERIX LE GAULOIS

ASTÉRIX IL GALLICO

René Goscinny (t.) e Albert Uderzo (d.).

Francia, 1958 (« Pilote »).

« O De Gaulle o il caos », è l'ultimo epigramma proferito dal Generale medesimo il giorno prima che la Francia gli decretasse l'ostracismo dopo 11 anni di morbida e soffocante dittatura. « O Astérix o il caos », si potrebbe dire oggi, parafrasando le possibili relazioni tra fumetti e politica. In altre parole: è possibile per un comic essere allo stesso tempo e intimamente, fumetto valido a tutti gli effetti e politica a tutti gli effetti nel suo duplice risvolto di satira e di propaganda? Astérix sembra aver sintetizzato queste componenti.

E' fumetto, nessuno può metterne in dubbio la meritata qualifica. Ottimi innanzitutto i disegni, precisi quanto basta per non essere tacciati di superficialità documentaria, esattamente calibrati per ciò che riguarda la precisa caricatura della figura umana e la caratterizzazione fisionomica dei personaggi. E le sceneggiature non fanno una grinza, né per l'efficace suspense da tavola a tavola, né per la intelligente distribuzione delle gags all'interno di esse. E possono soddisfare sia i bambini che gli adulti. Basterebbe quindi questa polivalenza a rendere autonomamente valide le storie di Astérix.

Ma è proprio agli adulti che esse possono dire qualcosa di più: ed è qui che si innesta la politica. E' difficile non vedere nel piccolo, suscettibile e irsuto Astérix, geloso della sua terra bretone che a tutti i costi difende contro gli invasori romani aiutandosi con la pozione magica preparatagli da **Panoramix** (v.), un simbolo del Generale che vuol difendere la « grandeur » della Francia, puntellandosi orgoglio-

samente su una « force de frappe » ottenuta a prezzo di dissanguanti e impopolari operazioni economiche. E nel successo straordinario (tirature di oltre un milione di copie di un album bruciate in una settimana) sembra ravvisare lo sciovinismo francese che si rispecchia nel personaggio e nelle sue azioni. Anche perchè nella lunga lista dei personaggi di contorno si troverebbero, a volerlo, infiniti altri riferimenti al regime sconfitto nel 1969.

D'altro canto, gli autori, e Goscinny in particolare come autore dei testi, hanno a più riprese smentito queste

intenzioni loro attribuite. Non solo: nelle ultime avventure addirittura essi sembrano anche capovolgere certe situazioni di fondo, assumendo una vena auto-ironica che sembrerebbe appunto dare ragione alla loro tesi, l'esistere cioè delle « cattive intenzioni » solo nella immaginazione dei critici. Ma tant'è: si sa bene, non è la prima volta che un personaggio sfugge alle mani dell'autore, per assumere toni e significati che all'inizio non gli si volevano attribuire; e, inoltre, è stato a più riprese dimostrato che i fumetti rispecchiano spesso inconsciamente ciò che i lettori desiderano.

G. Br.

- *Oltre alla pubblicazione a puntate su* Pilote *sono stati pubblicati 13 volumi:* Astérix le Gaulois, La serpe d'or, A. et les Goths, A. gladiateur, Le tour de Gaule, A. et Cleopatre, Le combat des chefs, A. chez les Brétons, A. et les Normands, A. legionnaire, Le bouclier arverne, A. aux jeux olimpiques, A. et le chaudron.
- *Dal primo e dal sesto di questi volumi sono stati tratti due lungometraggi omonimi a disegni animati; una trasmissione radiofonica di grande successo (in Francia); innumerevoli applicazioni pubblicitarie (una ditta ne controlla la distribuzione in tutti i paesi del mondo).*
- *Pubblicato da « Aster Linus 1967 », « Superalbi Audacia » (1969).*
- *BD. 123 e 127; E. 9; GW. 21; MA. 164; PL. 132.*
- Jean-Noel Gurgand: *Le phénomène Astérix, in « L'Express » n. 796, sett. 1966.*
- (0094), (0164), (0659), (0772), (0773), (1029), (1216), (1406), (1407), (1408).

ATOM

Ben Flinton (t.) e Bill O'Connor (d.)
USA, ottobre 1940 (sull'albo « ALL-AMERICAN COMICS », n. 19).

Al Pratt è un giovanotto mingherlino, di bassa statura, chiamato con dileggio « Atomo ». Un giorno, stanco della sua avvilente inferiorità fisica, si rivolge ad un anziano istruttore sportivo suo amico. Dopo un anno di allenamento, acquista una muscolatura perfetta, grande agilità e forza incredibile. La decisione di mettersi al servizio della giustizia risulta in lui come automatica: nasce così (previa scelta dell'immancabile « costume da lavoro ») un nuovo **crime-fighter:** « The Atom ».

Il processo di origine di questo eroe fornisce un interessante esempio delle alchimie psicologiche cui fanno ricorso gli editori USA per rendere popolare un personaggio. Configurandolo inizialmente come un **sitting duck,** un bersaglio della sfortuna, lo fanno oggetto di simpatia istintiva; non dotandolo di « superpoteri » ed assegnandogli un carattere timido favoriscono lo stimolo all'identificazione nei lettori più giovani. La strip ebbe in effetti un buon successo iniziale e dopo qualche tempo venne trasferita sulle pagine di « FLASH COMICS », dove rimase sino al 1949, anno in cui la rivista chiuse le pubblicazioni.

S. F.

ATOM

ATOM

Gardner Fox (t.) e Gil Kane (d.)
USA, 1962 (sull'albo « SHOWCASE »; dal luglio 1962 sull'albo « THE ATOM »).
D. Dillin (d.)

Il suo super-potere è certo uno dei più bizzarri fra quanti sono stati ideati dagli specialisti dei comic books. Esposto incidentalmente alle radiazioni di una meteora sconosciuta, il corpo di Ray Palmer, un giovane scienziato, acquista la facoltà di ridurre le proprie dimensioni sino a valori subatomici e di variare a volontà il proprio peso. Come questi poteri possano essere usati per dare la caccia a criminali terrestri ed extraterrestri, oltre a costituire la naturale giustificazione del fumetto, serve a testimoniare dell'assurdità quale consuetudinaria materia prima dell'attuale racconto per immagini. Un merito, tuttavia, va riconosciuto alla strip: quello di aver saputo rinverdire, dopo anni, un tema classico degli inizi della fantascienza, quello del « microcosmo » (mondi fantastici in cui stelle e pianeti sono costituiti da nuclei atomici ed elettronici), che il disegnatore Gil Kane ha raccontato attraverso tavole certamente suggestive e spesso efficaci.

S. F.

Audax (v. SERGEANT KING)

AVENGERS, THE

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, settembre 1963 (sull'albo « THE AVENGERS », n. 1).

R. Thomas (t.), J. Romita (d.), D. Heck (d.), J. Buscema (d.), G. Colan (d.)

I super-eroi che operano in gruppo hanno goduto di popolarità sin dai giorni della **Justice Society of America** una delle strips più seguite degli anni Quaranta e oggi ricordata da più di un fan con nostalgia. Non c'è praticamente editore di comic books che non annoveri almeno una di queste équipes. Gli Avengers, fra gli ultimi venuti, si sono inseriti in un solco tradizionale, senza, tuttavia, rinunciare ad una loro originalità: il carattere particolarmente « individualista » dei componenti del team. Lungi dall'operare ventiquattro ore su ventiquattro nel mito di « uno per tutti, tutti per uno », questi giustizieri passano buona parte del loro tempo in litigi, ripicche e meschine « querelles » personali, ovviamente messe da parte all'istante quando si profila una situazione d'emergenza.
Di recente, un nuovo elemento distintivo, invero singolare, s'è inserito nelle strisce di questa pattuglia: i super-eroi hanno fatto un gesto di integrazione razziale accogliendo un collega di colore che porta un nome apertamente provocatorio: **Black Panther.** Primo super-eroe negro dei fumetti, è nato come figura di contorno nell'albo « THE FANTASTIC FOUR » (luglio '66) ed è stato assunto fra gli Avengers a sostituire Captain America: un « cambio della guardia » abbastanza trasparente, anche se forse non intenzionale.

S. F.

- *Dalle vicende di questo pittoresco gruppo di super-eroi è stato di recente tratto un romanzo: « The Avengers Battle the Earthwrecker », dello scrittore di fantascienza Eando Binder.*

GW. 22; L. 16.

B

Baldo (v. DONNIE)

BALLATA DEL MARE SALATO, UNA

Hugo Pratt
Italia, 1967.

Gremita com'è di personaggi, tutti più o meno di eguale rilievo, questa lunga avventura ideata e disegnata da Pratt (la storia è ambientata al largo delle isole Figi; il tempo, quello precedente di poco la prima guerra mondiale) è forse il suo capolavoro. La cornice esotica, che gli è tanto congeniale, è animata da soldati delle varie marine, avventurieri, sbandati, giovanetti superstiti da un naufragio, indigeni. Pratt agita con grandissimo talento questo cocktail dai forti sapori, cavandone una storia avvincente, che ricorda i grandi classici della letteratura avventurosa, da Stevenson a Conrad. Qui il suo stile, evolutosi rispetto alle altre precedenti e pur notevoli prove, è ormai quello di un maestro dei comics: essenzializzato, netto. Non si sa se ammirare di più la caratterizzazione dei personaggi, come quella del ribaldo e pazzo Rasputin, odioso pirata, o quella proterva e angosciata del misterioso e spettrale Monaco, oppure la felicità dell'ambientazione, le grandi distese d'acqua solcate da una barca, la vegetazione delle isole. Forse, il vero protagonista di questa vicenda è davvero il mare, e mai nei fumetti esso è apparso così vivo.

C. D. C.

· *Pubblicato da « Kirk »*

BARBARELLA

Jean-Claude Forest
Francia, 1962.

Barbarella (ben definita in patria «la strip-teaseuse dello spazio »), è la protagonista di un fumetto per adulti che i sociologhi tengono nel cassetto come un chimico la cartina di tornasole. Va aggiunto che si tratta di una disinvolta cosmonauta, e che le sue avventure si svolgono su un'altra galassia. Smagliante ventenne biondissima (l'età può venire desunta dalla costante parsimonia del vestiario, con qualsivoglia clima), essa appartiene alla famiglia delle longilinee sexi tipo Bardot. Di B.B. ha la criniera incolta, gli occhi brucianti sottolineati dal trucco, il «telaio» da efebo, provvisto di forme sode, a prova di gesti e di cadute. Ed anche il broncio, che non è un vezzo, ma una legittima perplessità di fronte a situazioni quantomeno imbarazzanti. Essa è, comunque, una terrestre: il suo andare a zonzo per la stratosfera in cerca di emozioni potrebbe essere il « tour du monde » di una ragazza ricca del futuro dopo la rottura di un fidanzamento.
Dopo la città dei fiori giganti (dove se ne coltivano di alti come case, sottraendo linfa vitale a più lontane popolazioni), la scoperta della verniana città-medusa (con l'annoiata regina e l'irsuto Strichno che crea mostri sempre più orrendi per il piacere di ucciderli), di Antan, con le sue ricostruzioni ottocentesche, l'eroina affronta il peggio a Sogo, il capolavoro di Forest, sorta di Sodoma e Gomorra, con mura viventi, pescicani volanti e robot « inesistenti » in corazze di cuoio come guardie. Barbarella lascerà l'ultimo girone dell'inferno galattico fra le

braccia dell'angelo cieco Pigar, che salverà anche la regina dissoluta perchè « un ange est sans memoire... ».
Generosa, ironica, intraprendente, spregiudicata, Barbarella traduce suo malgrado una netta fedeltà (però intellettualistica) al fumetto tradizionale, non foss'altro per una sorta di felicità perpetua ed incosciente che evade, per definizione, persino dalla più beata irresponsabilità « terrestre». Il trinomio entusiasmo-temerarietà-ottimismo appartiene all'epoca delle pioniere del west e invano si cerca di farci credere il contrario. La realtà alienata ed inquieta è un'altra cosa. Nella disinvoltura a concedersi senza preferenze e per scopi decisamente utilitaristici, Barbarella afferma un che di ultrafemminile, quasi un ermafroditismo disincantato che usa il sesso come una faretra, un mitra, un laser. Forse è anche per questo che le storie che la riguardano, secondo alcuni, non sono che allegre fantasie strabocchevoli di trovate. Tuttavia, e ben lontani dall'intenzione di agitare dottrine moralistiche in un simile clima di intelligente divertissement, va detto che Forest sa molto bene quello che il pubblico d'oggi vuole e compra.

C. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Roger*

Vadim; i.: Jane Fonda; Italia/Francia, 1967).

- *Pubblicato da « Linus » e suoi supplementi (1967-69).*
- *BD. 119; BE. 73; L. 1; MA. 201; PA. 227/28; PL. 425.*
- (0070), (0077), (0350), (0460), (0476), (0574), (0636), (0793), (0971), (1127), (1371), (1459).

BARBE-ROUSSE

BARBAROSSA

Jean Michel Charlier (t.) e Victor Hubinon (d.)
Francia, 1964 (« Pilote »).

Di irresistibile, a dire il vero, in questa lunga saga non c'è molto: le avventure si dipanano su un modulo che conosce pochi alti e bassi, in un normale stratificarsi delle une sulle altre. Tuttavia i meriti non mancano: il disegno assai preciso di Hubinon (perfettamente a suo agio nel rappresentare velieri di ogni tipo con precisione documentaria e senza lesinare sui particolari) e le sceneggiature di Charlier, che sanno porre il giusto accento sui rapporti psicologici. Assai azzeccata, è pure la caratterizzazione dei personaggi: Barbarossa, versione edulcorata del mitico pirata, ma tuttavia non priva di efficacia e sottolineata dal violento egoncentrismo e dalle potenti esclamazioni; il verboso e ironico Tre Zampe, pronto a colpire, se non con la spada, con la tagliente sentenziosità della sua cultura senza confini; il negro Babà, che pur parlando in « petit nègre » non

risente della sua condizione di ex-schiavo.
La figura più scialba è proprio quella di Eric, giovane e biondo eroe, che dovrebbe invece essere il perno morale del comic e accaparrarsi le simpatie dei lettori. Deuteragonista della saga, e figlio adottivo di Barbarossa, egli risente probabilmente della sua anomala condizione di figlio-di-pirata, ed è in fondo troppo buono per trovarsi a pieno agio in mezzo ad una ciurma di rifiuti di galera. Meno leale e più « cattivo », lo sentiremmo « più vero ».

G. Br.

- *Pubblicato da « Superalbi Audacia » (1969), « Vitt » (1969).*

BARNABY

Crockett Johnson (d); testi in collaborazione con la moglie Ruth Krauss
USA, 1942.

Anche i fumetti hanno le loro « anime morte »: quelle creazioni cioè che affidano la loro sopravvivenza non ad una scelta culturale, ma ad una stanca fruizione.
Il caso di « Barnaby » costituisce una riprova dell'opposto, chè il comic venne sottratto all'usura del « to be continued » dalla sensibilità dell'autore, che lo concepì e lo conchiuse nell'arco di un solo anno.
La poetica favola, concepita con raffinata arguzia moderna, venne ideata da un illustratore di libri per ragazzi, un uomo candido — a quanto informano i suoi biografi — « dagli occhi incredibilmente azzurri ». Lo stile della narrazione è limpido, quasi asettico (da notare soprattutto l'interdipendenza tra caselle e squadrati balloons ed i bianchi abbacinanti, che non rappresentano un « vuoto » ma rispondono a precise esigenze di volumi); la trama è quanto mai lineare: Barnaby, un pupo innocente, tenta invano di convincere i distratti genitori che le fate gli hanno inviato quale protettore il folletto O'Malley (per Johnson, di ceppo scozzese, elfi e fate sono di casa). Un folletto ciarliero, pasticcione, indisponente, sempre col sigaro in bocca, i cui « prodigi » sono un

ininterrotto fiasco: «Cushlarmochree!» impreca ogni volta con disappunto O'Malley in gaelico.
Johnson e la moglie si rifanno evidentemente al surreale di una illustre tradizione favolistica (i nomi di Lewis Carroll e di J.M. Barrie sorgono spontanei), ma sono pure attenti a certo candido cinema americano di quegli anni: il loro folletto non solo ricorda « l'angelo di seconda classe » di Capra, ma anche il pretino in clergy (che se non andiamo errati, si chiamava proprio « padre O'Malley ») di **La mia via** di Carey.

S. T.

- *Pubblicato da « Politecnico » e « Linus (1965).*
- *BD. 87 e 91; DC. 113; GI. 216; L. 5; PA. 100 e 142; WA. 306.*

BARNEY BAXTER IN THE AIR

BARNEY BAXTER

Frank Miller (t. e d.)
USA, 24 gennaio 1937 (« Mirror »).
Bob Naylor

Sin dall'inizio, sebbene conservasse ancora certi caratteri del vecchio comic « look-and-laugh », la strip denunciò nuovi interessi oltre una notevole spettacolarità tecnica nel rappresentare il mondo del volo. Nella prima TD Barney apparve insieme agli inseparabili Spud Vines e Blackie Barnes,

due contadini ansiosi di imparare a volare, mentre collaudava un aereo. Nelle successive SG (le strisce giornaliere sono legate alla tavola domenicale) il personaggio iniziò a mischiarsi in affari europei, il che costituiva una costante insolita della storia. Venne la guerra e Barney fu il primo degli eroi di carta a vestire la divisa, nel settembre 1941. Con l'inseparabile, simpatico Gosper Gus, Barney cercò di far pagare ai « musi gialli » l'onta di Pearl Harbor. Il suo carattere di tipico ragazzone « made in Usa », che fa fare una bella figura allo Zio Sam ed è l'orgoglio di milioni di lettori, non mutò in sostanza neppure con il passaggio della strip a Bob Naylor. La struttura delle storie restò inalterata e si avvertì soltanto l'eccessiva caratterizzazione del vecchio Gus, reso un po' ripugnante a confronto con il bellissimo Barney. Ma, in definitiva, le figure hanno scarso peso in queste avventure distinte da una tecnica brillante e da un sicuro ed efficace taglio compositivo.

G. B.

BD. 69; PA. 144; WA. 219.

BARNEY GOOGLE

SCALZAPOLLI, BARNABO' GOGGOLONI & TABACCONE

Billy De Beck
USA, 19 dicembre 1919 (« N.Y. American Journal »).

Fred Lasswell

Billy De Beck inventò nell'immediato primo dopoguerra un rissoso omarino cui andava tutto per traverso e che, per conseguenza, nessuno riteneva serio e rispettabile (c'erano momenti in cui il grosso naso gli diveniva rosso fiamma e gli occhi rischiavano di uscirgli dalle orbite per l'indignazione); il tratto del disegno era nervoso e stimolante, non molto dissimile da quello di altri bigs dell'epoca: Herriman, in testa. Nel 1922 De Beck affiancò al suo eroe il cavallo « Sparkplug », sicuramente una delle più geniali creazioni di tutta la storia dei comics. Il brocco, perennemente infagottato in una enorme coperta rattoppata, quando veniva « vestito » soffriva — come Linus — di insopportabile imbarazzo. Sparky, un giorno, vinse l'unica corsa della sua vita e da quel momento il suo padrone girò in cilindro.

Negli anni in cui Bonaventura realizzava i suoi sogni conquistando un milione tondo, Barney realizzava i suoi andando a dormire per una notte nel più lussuoso albergo della città oppure partecipando ad una caccia alla volpe in livrea rossa. In tempi di crisi, Barney si rifugiò al sud, dove incontrò il pigro e zotico « Snuffy Smith ». Cominciò così un nuovo capitolo della storia. « Hillbillies » pura razza (così in « slang » sono chiamati i montanari o i boscaioli del sud), Snuffy, con sua moglie Lowizie (un sodalizio che fisionomicamente può rammentare i nostri Angelo Musco e Rosina Anselmi) e il nipotino Junghaid, lontani dall'« aria puzzolente » della città, vivono in una curiosa « Sangrilà », in cima ai monti; separati dagli « schifosi cittadini » (che però fanno molto comodo se arrivano per comperare marmellata e coperte multicolori), essi dedicano la maggior parte del loro tempo alla distilleria clandestina di « bourbon », perseguitati dai finanzieri. Di recente (caso abbastanza insolito nei comics), un nastro azzurro è apparso sulla sgangherata porta di Snuffy: è nato Tater. Raramente, schiumando, arriva sin lassù Sparky, portando in groppa il vecchio Barney.

S. T.

- *Ha ispirato alcuni cortometraggi interpretati da Jesse A. Duffy Sr., alcuni disegni animati ed una famosa canzone degli anni venti (« Barney Google with the goo-goo-googly eyes »).*
- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli » (1932) e « Linus » (1968).*
- *BD. 49, 159 e 166; CA. 3 e 7; GA. 136 e 138; L. 37; PA. 100 e 118; WA. 50.*

BATGIRL

Bob Kane
USA, 1966.

Gil Kane, Carmine Infantino e altri

Barbara Gordon, figlia del commissario di Gotham City addetto all'emissione dei bat-segnali per sollecitare gli interventi di Batman, lavora come bibliotecaria. Finito l'orario d'ufficio, si toglie gli occhiali, al pari di Clark Kent-Superman, e compie una sorta di rituale spogliarello alla rovescia, indossando l'aderentissimo costume di Batgirl. Quindi, inforca il bat-scooter e va a dare una mano (a colpi di judo e di karatè) a Batman e Robin, generalmente nei pressi d'un bosco dove qualche provvidenziale ramo può procurarle smagliature (vagamente sexy) alla calzamaglia. Ma non c'è niente di tenero fra lei e l'uomo-pipistrello. E' soltanto il tocco femminile introdotto nelle storie, tanto per annacquare l'inquietante misoginia dell'acrobatico giustiziere mascherato. Sotto questo aspetto, anzi, Batgirl (che al termine d'ogni impresa va a sferruzzare a maglia davanti al padre ignaro) non è

altro che un succedaneo della Bat-amazzone (la giornalista Kathy Kane), praticamente scomparsa dalla circolazione dopo un decennio di splendore.

S. G. B.

· *Vedi* Batman.

BAT LASH

Cardy e Sekowsky (d.), Aragones e O. Neil (t.).
USA, 1968.

Un cowboy alla vista spensierato e rubacuori, sorridente e amichevole, ma in realtà complesso e introverso. Una sorta di « lupo solitario - per citare un esempio italiano - che vive da « ex lege » fuori dell'ambiente tradizionale delle saghe western. Le sue storie (Bat piace alle donne, ma non ha amici) non hanno praticamente legami con i comic che hanno reso popolari i vari Roy Rogers, Gun Law o Lone Ranger, anche se situazioni e temi ripassano quelli di sempre. La matrice, semmai, è nel nuovo filone cinematografico del West (quello di Leone e di altri specialisti), tuttavia rivista da un disegnatore (Aragones) che si è fatto le ossa tra le pagine pungenti di « Mad ». E proprio nell'insolita impaginazione e nel gusto caricaturale risiedono i meriti di *Bat Lash*, forse frutto di un nuovo corso del comic books.

F. F.

BATMAN

Bill Finger (t.) e Bob Kane (d.)
USA, maggio 1939 (sull'albo « DETECTIVE COMICS », n. 27; dalla primavera 1940 sull'albo « BATMAN »).

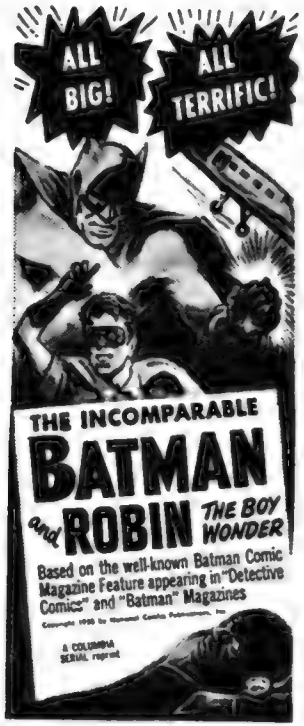
fra gli altri: G. Fox (t.), F. Robbins (t.), B. Haney (t.), C. Infantino (d.), B. Brown (d.).

La sua nascita ha rappresentato un momento importante nell'evoluzione del comic book e del fumetto in generale, in quanto ha introdotto nel genere un elemento nuovo: l'atmosfera « gotica », il « nero » della tradizione — opportunamente aggiornata — di M. G. Lewis, Charles Brockden Brown e Ambrose Bierce. Lo provano l'origine dell'eroe (diviene tale in seguito

all'uccisione dei genitori da parte di un criminale: il motivo della « vendetta » è tipico della letteratura gotica), ed il suo nome ed il costume, ispirati ad una creatura notturna, il pipistrello dal traslato cimiteriale.
Bob Kane ne disegnò le prime tavole ispirandosi, in maniera cruda e suggestiva, al cinema espressionista (cui si riferisce anche Will Eisner per il suo **Spirit**), sottolineando, spesso con un certo evidente compiacimento, i particolari macabri e terrificanti delle trame al fine di porre in evidenza l'aspetto tenebroso del personaggio, il mondo oscuro e violento in cui si muove, i sentimenti esasperati, le passioni distorte che giustificano le vicende.
« Ho creato la figura dell'Uomo Pipistrello per infondere nei cuori la paura dell'inferno », dichiarò Kane. Il suo inferno, tuttavia, parte dai dati concreti di una realtà sinistra, già intrisa di ombre paurose, già contaminata dalla violenza. Non è un inferno fantastico. Le tavole possono distorcere i contorni del reale, incupirne le ombre, ma non alterano le strutture fondamentali, di cui anzi denunciano le componenti corrotte. L'avvento di Batman turbò un mondo assestato ormai su posizioni ipocritamente perbenistiche, quale era quello della stampa « borghese », che accettava l'esistenza della violenza e del delitto solo per dimostrarne praticamente la naturale e immancabile sconfitta. Quest'ordine rifiutò di essere sovvertito, e insieme alle proteste si levarono gravi accuse: sadismo, istigazione alla violenza, turbamento degli animi giovanili, e così via. Vi furono campagne di stampa, petizioni, interventi di psicologi e pedagoghi.
La seconda guerra mondiale causò un'ovvia moratoria nel dibattito, che riprese, con rinnovato vigore, all'inizio degli anni Cinquanta. Il colpo di grazia agli eroi « neri » lo diede, nel 1954, il libro di uno psichiatra: « The Seduction of the Innocent », di Fredric Wertham. L'influenza dei comic books sul comportamento dei giovani vi era dipinta in tinte così fosche da provocare l'immediata istituzione di un rigido codice di censura. Batman ed i personaggi congeneri si trovarono di fronte ad un'alternativa: rinnovarsi o scomparire. L'Uomo-Pipistrello scelse la prima via e, sotto la guida del nuovo direttore dell'albo, Julius Schwartz, divenne in pratica un fumetto di fantascienza. Spedito a combattere marziani, scienziati folli, mostri preistorici o altre misteriose creature, ha visto cadere la sua popolarità. Un rilancio eccezionale ha avuto con la fortunata versione televisiva, un compromesso fra l'atmosfera tradizionale e le nuove suggestioni offerte dal progresso scientifico, ma gli appassionati continuano a rimpiangere il « vero » Batman, quello che non aveva ancora paura dei vicoli tenebrosi.

S. F.

- *Edizioni cinematografiche: nel 1943 (r.: Lambert Hillyer; i.: Lewis Wilson (Batman) e Douglas Croft (Robin); serial in 15 episodi, USA), nel 1949 (r.: Spencer G. Bennet; i.: Robert Lowery (Batman) e Johnny Duncan (Robin), serial in 15 episodi, USA) e nel 1966 (r.: Leslie Martinson; i.: Adam West (Batman) e Burt Ward (Robin), lungometraggio, USA); nel 1968 è stato realizzato un serial tv a disegni animati.*
- *Il clamoroso successo registrato nel 1966 dal serial tv diede il via ad una fitta serie di iniziative industriali per sfruttare la rinnovata popolarità del character: libri, giocattoli, capi di vestiario, dischi, gadgets, eccetera.*
- *Pubblicato da « Albi del Falco » (1955-56), « Batman » (1966-69), « Urrà » (1947).*



- *BE. 65, 69 e 73; CC. 1; DC. 100; EC. 257; FE. 26/28; GA. 16; GI. 220; GW. 20; HO. 218; MA. 139; ME. 5 e 24; MMF. 14; PA. 169; PL. 102; WA. 262.*
- (0084), (0089), (0634), (0649), (0890).

BAT MASTERSON

France Herron (t.) e Herron & Powell (d.)
USA.

Gli sceriffi siamo abituati a vederli accaldati, accigliati, con la mascella contratta, la guancia scavata, magari scura di barba. Bat Masterson fa eccezione. E', a suo modo, un personaggio controcorrente. Ma più sul piano della forma che della sostanza. Non per nulla si è meritato il soprannome di « sceriffo di ferro ». Dodge City, dov'egli amministra la giustizia, può vivere sicura. Nonostante l'aria del gaanimede, l'abito con la righina, il cravattino a fiocco, la bombetta e il bastone col pomo d'argento (di cui, unitamente alla pistola che sta nascosta sotto l'impeccabile giacca, si serve come di un'arma), Bat sa il fatto suo: e fa, nel vecchio West, quel che hanno sempre dovuto fare gli altri sceriffi: quelli con le basette cespugliose e le camicie a scacchi stazzonate: arresta banditi, mette pace tra famiglie rivali, mette al tappeto bari e biscazzieri. Ma con la dovuta eleganza. Per questo il personaggio obbedisce nella sostanza allo stereotipo dello sceriffo, pur con notevoli varianti di superficie.

C. D. C.

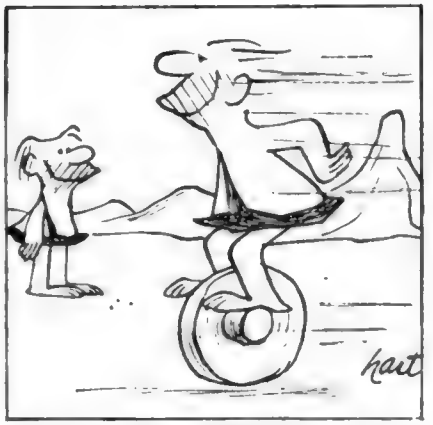
- *Protagonista di un serial tv.*
- *Pubblicato da « Maschera Nera » (1962-63), « Smack! » (1968).*
- *CC. 1.*

B. C.

Johnny Hart
USA, 1958.

Hart, esploso sulle pagine del « Saturday Evening Post » nel '54, travalica decisamente le ascendenze che si potrebbero allineare per collegare ombelicamente i suoi B.C., Peter, Wiley, Thor, Clumsy Carp a personaggi che, in qualche misura, sembrerebbero prefigurare il suo così particolare mondo « poetico ». *B.C.* (abbreviativo di Before Christ), conta oggi oltre venti milioni di lettori. E non solamente americani.

La sua rottura con la routine editoriale è troppo evidente perchè debba essere sottolineata: B.C. è il personaggio più autorevole di una ridotta comunità cavernicola, la quale ha a che fare con un paradiso popolato delle stesse contrarietà, grosse o piccole, che affliggono il nostro mondo, ma che « paradiso », comunque, resta. Aperto alla violenza ed alla sopraffazione, esso ignora la distesa beatitudine: clave, dinosauri, fulmini, fionde non danno riposo, e neppure le « aperture » moderne, dal giornale all'ascensore, dall'albergo ai cartelli stradali (e alla psicanalisi) sono disposte a rasserenare i giorni del quaternario. Ma perchè, allora, si parla di paradiso? Perchè, in effetti, al di là di una lettura superficiale — che potrebbe scambiare gesti e pensieri per una soltanto maliziosa presa per il bavero di una nostra società per gioco retrodatata di millenni — si « sente » un clima per noi irricuperabile, si tocca un'atmosfera se non « perduta », comunque oltre le righe dell'attuale dimensione umana. E non è soltanto il panorama, così abilmente schizzato con pochi tratti essenziali (per cui mari, vulcani, laghi, alberi e grotte riportano il silenzio sconosciuto di un anacronistico attivismo), a suggerire ed insinuare nel lettore questa sensazione, bensì l'atteggiamento di B.C. e dei suoi compagni verso la realtà quotidiana. « Non c'è distanza fra questi omini e quello che fanno », è stato detto.



Costante, rabbiosa riprova la danno gesti, pensieri ed azioni dei cavernicoli: sostenuti da una irremovibile volontà, da un impegno teso, essi si muovono con una sempre perentoria perseveranza conoscitiva. In altre parole, essi operano completamente svincolati in ogni senso dalle sovrastrutture che l'uomo civilizzato s'è andato edificando attorno sino a restarne schiavo e complice ad un tempo. Denaro, potere, grandezza sono per B.C. termini senza significato, o meglio, afferrando uno solo dei lembi delle storie, ironicamente trascurati..

C. B.

- *Edizioni antologiche: « L'antichissimo mondo di B.C.» (ed. Mondadori, 1965) e « Il secondo libro di B.C. » (ed. Mondadori, 1969).*

- *Pubblicato da « Urania » (anni '60), Linus » (1965-69).*
- *R.D. 107 e 109; GA. E. 15 L. 5; MA.*
- (0076), (0077), (0656), (0657), (1276).

BEBE CYANURE

BIBI' CIANURO

Jean-Claude Forest
Francia, 1964.

La brunetta spaziale che nell'anno 3250 se ne va in giro fra Saturno e Venere con una specie di canotto da grande magazzino è la cuginetta (somiglianza a parte), ad uso dei più piccini, di Barbarella. Al posto delle regine lesbiche, degli angeli ciechi e degli amanti meccanici, nella saga (peraltro assai breve) di Bébé ci sono gli zingari, i tatuaggi, le giostre e un fratellino un po' tocco. In sostanza, si tratta della parodia delle imprese galattiche e del romanzo feuilleton con un pizzico di malizia e molta confusione. La figuretta è piacente ed elegante, anche se è lecito domandarsi se sia un vero e proprio personaggio o non piuttosto un pretesto per ammiccare agli intenditori. In fondo, non ha avuto torto, chi ha detto che Forest è uno strepitoso copertinista, ma un modesto autore di comics.

P. Z.

- *Pubblicato in Almanacco Linus 1965.*
- *BD. 125; MMF. 14; PL. 470.*

BECASSINE

Jean-Pierre Pinchon (d.) e Maurice Languereau (Caumery) (t.)
Francia, 1905 (« La Semaine de Suzette »)

Trubert

Annaïk Labornez (borné = limitato di cervello), disegnata su storie dello stesso editore del giornale, colto di sprovvista dal « buco » lasciato da qualcos'altro all'ultimo momento, arriva nel 1905 dal natio Clocher-les-Bécasses, un paese della Bassa Bretagna. Lo zio, padrino nonchè cacciatore, avendo realizzato che la neonata è una pallottola di grasso con un naso come un cece, le ha dato il soprannome di Bécassine, sorta di presagio di una vita sbagliata, anche se in chiave estranea a qualsiasi sciagura. Ciò che appare ai suoi occhietti attentissimi, nel ristretto panorama della fattoria e del villaggio, sono pentoloni di marmellata di prugne dove affondare le guance e tinozze da bucato nelle quali affondare a testa in giù; ciò che la emoziona, la caduta del primo dente, le bancarelle della fiera ed il mare. Cresciuta, Bécassine amministrerà il già mite temperamento e le modeste ambizioni con saggi rinvii, sempre subordinata e disponibile al lacrimevole pentimento, a servizio dell'abbondante Madame de Grand-Air.
Il mondo della servetta, cui la sorte è stata tanto benevola da assegnarle la cura del servizio buono anzichè quella del pascolo, non è fatto di

sogni proibiti, ma unicamente di innocui interrogativi che la distraggono dal « dovere » senza lasciare in sospeso nessuno. Le sue storie, irritando i corregionari di Bretagna, dopo tutto più fieri dei 4 moschettieri che di quella tonta, arrivano a 39 e vennero raccolte in album (Bécassine nutrice, Bécassine sta imparando, eccetera). Alla morte degli autori furono riprese da Trubert. Ma sin da prima l'entusiasmo dei lettori per la contadinotta l'aveva costretta ad abbandonare la monotonia casalinga ed a volare come pioniera aereonautica o a prestarsi sul fronte della prima guerra mondiale. Anche se la Bécassine che ha fatto il giro della Francia (e non soltanto), è sempre l'altra, quella dell'ombrello rosso avuto in regalo che le sembra troppo bello per venire bagnato.
Restano il lindore calligrafico delle vignette di Pinchon, con quei paesaggi pronti al canovaccio del punto a croce ed i tondi inseriti secondo il gusto Belle Epoque, ed un umorismo povero povero, da provincia europea senza sindacati per lavoratrici domestiche (e senza « Syndicates »).

L. S. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Pierre Caron; I.: Paulette Dubost; Francia, 1939).*
- *BD. 31, 53, 77 e 171; BE. 62; GA. 87; MA. 58; PE. 61; PL. 40; PR. 87.*

BEEP BEEP

BIP-BIP

Robert McKimpson, Charles Jones, Friz Freleng
USA,

Nella galleria dei personaggi della « Warner Bros. » che vivono le loro avventure contemporaneamente sullo schermo e nei fumetti esiste anche questa sorta di gallinaccio della prateria che si esibisce in corse follemente veloci. Appena lievemente antropomorfizzato, Bip-Bip deve stare costantemente all'erta per le trappole insidiose che un coyote (più volpe che lupo) gli tende di continuo, senza per altro riuscire a portare a compimento i suoi nefasti progetti. Oltre alla sfrecciante velocità di cui è dotato, l'animale ha dalla sua una incredibile quanto comica fortuna: il Coyote porta a gran fatica sulla cima di una rupe un enorme masso con l'intenzione di farlo cadere addosso a Bip-Bip quando passerà nel canalone sottostante, ma il masso, troppo pesante, come un boomerang rotolerà invece addosso al famelico quadrupede. Questa una delle infinite gags che sostengono l'interminata lotta tra i due avversari, una lotta — è chiaro — condotta con ogni tipo di arma, ma sempre sorretta dal divertimento. La versione a fumetti

dei loro scontri è tuttavia di gran lunga inferiore al pirotecnico frenetico movimento che caratterizza invece le azioni dei disegni animati.

P. Z.

BEETLE BAILEY

Mort Walker
USA, 1950.

« Beetle » è una satira della vita militare, bonaria fin che si vuole, ma tuttavia impensabile per qualsiasi altro paese che non siano gli Stati Uniti. Tra una corvè, una marcia e un addestramento, in caserma ne succedono di tutti i colori. Il protagonista, comunque, è sempre lui: Beetle (scarafaggio), la recluta pigra e furbastra eternamente vittima e persecutore del paffuto « Sarge » (sergente) Snorkel. Del fantaccino non avremo mai il piacere

— o la delusione — di vedere gli occhi, giacchè li cela perennemente sotto l'elmetto o la bustina, come uno spinone sotto il proprio pelo. Sappiamo solo che ci sono, magari chiusi. Beetle non è il candido Marmittone nè lo scaltro Sc'veick; forse è tutti e due assieme; forse, come persona fisica, non esiste nemmeno e vive soltanto nell'immaginazione distorta di Snorkel, un sergente tipicamente nevrotico, gradasso, patetico.

Intorno a loro due s'agita una galleria di personaggi schizzati nervosamente, dei quali l'itinerante appuntamento svela e mette a fuoco le mille contraddizioni: reclute inibite fino alla misoginia, scansafatiche costituzionali, ufficiali dalle burocratiche meschinerie, generali — come il rimbambito « Mezzatacca » (in platonico epistolario con quelli del Pentagono) — assurdamente legati a falsi principi. L'ironia è tagliente e spesso corrosiva. La demitizzazione non risulta tuttavia deprimente (per ottemperare anche a certe premesse ideologiche) ma semmai esilarante, con il ritmo del vecchio cinema in due rulli. Non si dimentichi infine che questo di **Beetle** è il fumetto più seguito e amato dalle forze armate americane: ciò può sconcertare, ma pure suggerire una maggiore benevolenza a proposito dei suoi limiti.

S. T.

- *Edizione serial tv (a disegni animati) nel 1963.*
- *Pubblicato saltuariamente in appendice dagli albi Spada e da « Linus » e suoi supplementi.*
- *BD. 113/115 e 145; CA. 10 e 12; DC. 61; GA. 67; PA. 100, 150 e 223.*

BEN CASEY

Neal Adams (d.)
USA, 1964.

Il notevole successo ottenuto dal personaggio del « Dottor Kildare », alla televisione e nei fumetti, spinse la NEA ad accaparrarsi i diritti di riduzione in strisce di « Ben Casey », un altro medico televisivo alla moda. L'operazione venne condotta con serietà: i testi furono affidati ad un soggettista di valore ed i disegni ad uno degli illustratori più meritevoli degli ultimi venti anni. Adams sfruttò, con felici soluzioni grafiche, l'esiguo spazio della strip e grazie ad un suggestivo taglio di chiara impronta cinematografica portò il comic ad un livello non solito. Il contesto medico-chirurgico, seguito e parecchio discusso, risultò sempre efficace e reale, al pari dei problemi proposti, solitamente originali ed attuali. Nonostante questi validi punti d'appoggio, dopo soli quattro anni, la produzione della strip (ed anche la tavola domenicale) dovette essere soppressa: i lettori, negandogli un minimo di simpatia, ne stabilirono la fine con perentorietà assolutamente ingiustificabile.

G. B.

- *Pubblicato da « Linus » e suoi supplementi (1968-69).*

BERNARD MERGENDEILER

THE INEXPURGATED MEMOIRS OF
Jules Feiffer
USA

Bernard o del riflusso: quello della simpatia e dell'avversione, del senso di colpa o di personale conquista: a testimonianza non soltanto del fatto che la scoperta dell'inconscio è scomoda e si paga col pensare (ed il parlare) troppo, ma che nell'individuo (certo in quello di oggi, ma anche in quello di sempre), non c'è niente di definitivo, pur se per un momento gli è sembrato esaltante il crederlo. Trovata la chiave del meccanismo per guardarsi dentro, il meccanismo diventa un gioco: e i giochi per adulti, a lungo andare, annoiano chi ci si applica.
Bernard, protagonista-simbolo di Feiffer, proprio perchè tanto ricco di angolazioni, potrebbe sfaccettarsi ulteriormente, prendendo ancora a prestito da altri personaggi dello « scrittore » (la cui capacità figurativo-caricaturale è uno sfacciato surplus). Nonostante le infinite antenne di ultra-

sensibile e pluriumorale, l'eroe finisce per essere un tipo singolarmente monolitico. Come bloccato dall'incostanza. Oppure, nel suo mimetizzato antifemminismo: non è che le « sue » debolezze restino nella penna e invece « tutte quelle signore » disegnate con le quali ha a che fare le sbandierino a tesi. Piuttosto, è sempre lui ad usare il cannocchiale, seppure alla rovescia, puntandoselo contro.
L'autore gli fa dire « ci sono altri tre Bernard come me ». Tre o tre milioni: questo risulta chiarissimo, anche se per dimostrarlo viene usata la formula più difficile, quella di scendere a capofitto nelle osservazioni più minute e nelle contraddizioni che potrebbero stagliare dei casi limite e miracolosamente non lo fanno. Se Schulz coinvolge i lettori in un transfert collettivo con l'aiuto dei suoi falsi cherubini, Feiffer rimane « odiosamente » nell'ambito degli adulti: il libro aperto è a disposizione come una segnaletica per una critica più esplicita al sistema.
Oppure, come una sarcastica indicazione di come si finirà tutti per diventare presto o tardi: senza un briciolo di illusione.

L. S. B.

- *Edizione antologica, « Il trapianto del trauma » (ed. Bompiani, 1968).*

BERNARD PRINCE

Greg (t.) e Hermann (d.)
Belgio, 1966 (« Tintin »)

Nella falange degli eroi dell'area franco-belga Bernard Prince rappresenta un prodotto non originale, ma tuttavia dotato di un certo « fascino » personale: atletico, biondo platino (forse si tinge i capelli) egli riprende nei fumetti il personaggio tipico animato dall'attore Skip Homeier in filmetti americani di categoria B, tutti mistero e azione. Gli ambienti, scaltramente aggiornati quanto basta per renderli attuali, sono la Malesia di salgariana memoria, il west di repubbliche vagamente sudamericane, e così avanti.
Quando poi compaiono in scena delle eroine, la asetticità del racconto si muta nella sapienza erotica di una qualunque storia « rosa ». Un prodotto pertanto di artigianato, accurato nei particolari e centrato nei suoi obiettivi di intrattenimento seriale.

G. Br.

BERTOLINI, LA FAMIGLIA

Lino Landolfi
Italia, 1962 (« Il messaggero dei ragazzi »).

E' noto come i maggiori bersagli della letteratura grafica di intenzione satirica siano la famiglia o le situazioni familiari in genere. I Bertolini costituiscono una quasi perfetta rappresentazione di ménage all'italiana. Trattandosi di tavole autoconclusive, il ragionier Venanzio si trova di volta in volta alle prese con la partita di bocce o le ire del capufficio, la gara di pesca o le smanie dei neo-borghesi per il mobile antico, per non dire dei burrascosi rapporti col figlioletto Camillo o con la giovane moglie. Puntualmente, la risoluzione è in chiave ironica, un humour amarognolo e tagliente che cita i personaggi di Alberto Sordi. Bertolini, in altre parole, è un velleitario schiavo dello strafare tipicamente italiano: vien da chiedersi come mai non sia ancora stato colto da nevrosi, schiacciato tra la smania di essere « in » e le circostanze che perennemente lo tengono « out ». Ma l'ironia di Landolfi è di stampo « buono ».

G. Br.

Betta (v. LITTLE ANNIE ROONEY)

BETTY BOOP

Max Fleischer
USA, 1931.

Occhi enormi, scollature profonde, un cuoricino ricamato sull'orlo della sottana cortissima (un'anticipazione della minigonna), la giarrettiera sinistra bene in vista, la « bambola americana » disponibile per lo spogliarello fu un fumetto di riporto, nel senso che il suo creatore la pose al centro di una serie di tavole a colori incoraggiato dal notevole successo che avevano ottenuto i disegni animati da lui prodotti in collaborazione con il fratello Dave. Ma Betty era destinata a vita brevissima: cinque anni appena. L'uccisero le forbici del codice di censura. La piccante figuretta, che faceva il verso alle « vamps » dell'epoca ed era

una trasparente parodia della cantante Helen Kane (la quale peraltro arrivò a sporgere querela), venne infatti giudicata « indecente » per i disegni animati ed i fumetti. Assediato dalle proteste delle varie legioni puritane e minacciato da Anastasia, Fleischer decise a un certo punto di sopprimere Betty, non prima però d'aver reso ridicola la censura. Nella sua ultima apparizione, infatti, la « bambola » era ficcata in un enorme paio di pantaloni che la rendevano assolutamente irriconoscibile.

S. G. B.

- *« Cinè-Magic » di Paul Gilson (ed. Bonne, Parigi 1951), pag. 153.*
  GA. 186; PA. 124 e 223/224; WA. 141.

Bibì & Bibò (v. KATZENJAMMER KIDS)

BIBI FRICOTIN

Louis Forton
Francia, 5 ottobre 1924 (« Petit Illustré »).

Il cartoonist Louis Forton, che nel 1908 aveva vivificato il fumetto francese

lanciando nel giornale « per famiglie » « L'Epatant » un divertente e corrosivo terzetto d'anarchici (Ribouldingue, Croquignol e Filochard, soprannominati **Les Pieds Nickelés)**, sedici anni più tardi dava vita ad un personaggio imparentato psicologicamente ai precedenti. **Bibi Fricotin,** per l'appunto: un ragazzetto che avrebbe potuto essere il quarto, coi più anziani truffaldini, in una partita a carte per soli bari. Il nome gli deriva da « fricoteur », ovvero « traffichino »; il disegno era di gusto caricaturale, quindi di immediata efficacia, pur se affidato ad una formula semplificata all'estremo. Fu un notevole successo: « questo fratellino minore dei **Pieds Nickelés** non praticava il furto e la truffa: era solo un principiante alla scuola del vizio, ma era indiscutibilmente il re dei dritti». (da « I primi eroi »).

P. Z.

· *Edizione cinematografica (r.: Marcel Blistène; I.: Maurice Baquet; Francia 1950).*

· *Pubblicato da «Jumbo» (1933-34).*

· *BD. 53, 55, 79 e 173; BE. 70; GA. 203; PE. 92.*

BICOT

Martin Michael Branner
USA (in Francia dal 6 gennaio 1924, in « Dimanche illustré »).

Le vicende di questo popolare personaggio sono più complicate fuori delle strisce che dentro. Sono passati quarantacinque anni da quando Perry

Winkle, con la sorella Winnie, dell'americano Branner, passò l'Atlantico per mettere piede in Francia, divenendo Bicot. Per un middle-class yankee, si sarebbe trattato di una crociera nella vecchia Europa; per un character, la cosa assunse un altro valore. Al punto che nonostante negli USA il suo disegnatore continuasse a trattarlo come non fosse mai espatriato, Perry-Bicot si naturalizzò francese.
Il suo nome è legato alla squadra di base-ball di cui è capitano, le sue preoccupazioni all'impegno di trovare denaro per sè e per gli amici. Tratti caratteristici del paese di origine, il modo di vestire, lo sport che lo appassiona, il matriarcato che lo minaccia sul fronte della sorella. Contrassegni comuni a tutti i ragazzi, la ribellione alle raccomandazioni familiari di non macchiare il vestito e perdere il berretto, il diffidare dei poliziotti, l'offrire i pasticcini alla ragazza del cuore il giocare ai soldati.
Fra le due guerre sono apparsi i suoi album migliori (« Bicot presidente del Club », « Bicot marinaio d'acqua dolce », « Bicot pesca alla lenza »). Le riserve sul disegno approssimato — soprattutto nei personaggi di contorno — li riguardano tutti, anche se gli estimatori del minuto eroe hanno finito con decantare il gioco dei retini oltre i suoi meriti di disinvoltura grafica. Ma le ragioni dell'attaccamento per il temperamento del ragazzino (vagamente somigliante a Jackie Coogan), il quale rischia sempre di persona in nome di una solidarietà di gruppo, sono certamente evidenti e giustificate.

L. S. B.

· *BD. 45, 49 e 180; MA. 73; P. 4; PE. 135; PL. 32.*

BIG BAD WOLF

LUPO MANNARO o EZECHIELE
Floyd Gottfredson
USA, 1934 (nelle « Silly Symphonies»).
Carl Barks

Ezechiele è il tradizionale lupo delle favole: cattivo a tutto tondo e golosamente affamato. Addestra i suoi pargoli alla caccia al porcellino con il sadismo del ghiottone intenditore di culinaria ed armato di un sano appetito campagnolo. Visto all'opera in una « Silly Simphony » *(Cappuccetto Rosso)* ove tuttavia non travalicava il ruolo attribuitogli dalla tradizione, con *I Tre Porcellini,* le sue caratteristiche si arricchirono di quel tanto di grottesco che Disney seppe dargli senza intaccare il tono parodistico della fiaba. Per lui, eroe negativo beninteso, si sarebbe potuto predire un luminoso avvenire, dati i caratteri di sadica e furbesca ferocia che lo distinguevano ed i tempi verso i quali si andava incontro. Invece, Ezechiele, messo alle corde dalle frustrazioni procurategli da Gimmi, un porcello dall'astuzia tetragona, gonfio di laborioso americanismo, e dalla contestazione dell'unico Lupetto sopravvissuto alla penna di Carl Barks (un figliolo degenere tutta virtù, impegnato a distruggere le trame paterne con francescana purezza), si trasformò nella patetica immagine dell'aspirante cattivo da quattro soldi.

R. T.

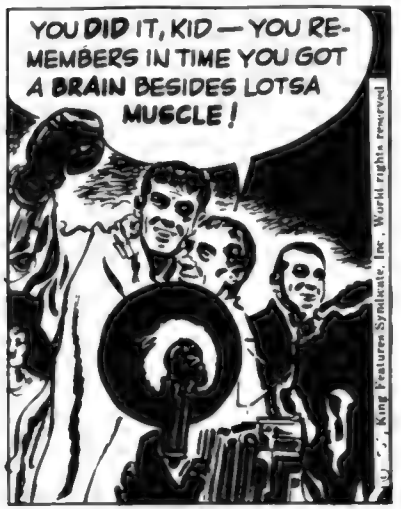
· *CD. 45; « Bianco e Nero » n. 7/1967.*

BIG BEN BOLT

John Cullen Murphy
USA, 1950.

Nel suo soprannome c'è una precisa allusione al martellare scandito di un altro « big Ben », il segna-tempo simbolo di Londra. Il nostro è uno stra-

no campione dei pesi massimi, dal tratto inverosimilmente nobile (per stanarne il corrispettivo reale bisogna rifarsi all'erroflynniano Jim Corbett, incredibile anche lui), dinoccolato e un pò dandy, che vive nella magione di aristocratici zii bostoniani (la raffinatezza dell'ambiente è resa con perizia e ulteriormente accentuata dalla abilità grafica del suo creatore). Ben non si spreca davvero: infila i guantoni di rado e, quando sale sul ring,



lo fa per beneficienza o per rintuzzare la sfida di qualche spaccone. Le chiosature didattiche di tecnica pugilistica, sulle « daily strips » di qualche anno fa, come pure i retroscena mafiosi accennati dalla strip (piaghe, con altro coraggio, denunciate dal cinema dei Wise e dei Robson), potrebbero far pensare a trascorsi pugilistici del Murphy.
Il « campione » vuole bene ai bimbi (di cui è l'idolo), ai cani smarriti, alle vecchiette sole, ai diseredati. Il suo essere redentore di discoli e teppisti (che pullulano nei riformatori, non inconsueto teatro delle sue gesta e dei suoi incontri) individua l'altra faccia della mitologia fumetto-pugilistica USA, essendo la prima rappresentata da **Joe Palooka.**
Del rituale di Ben fanno pure parte gli immancabili attacchi d'ulcera di Spider, l'altrettanto immancabile manager, quando il suo pupillo si prende una vacanza, vuoi per girare un film in costume da gladiatore, vuoi per un « affaire » sentimentale. Da qualche anno, però, l'eroe ha appeso i guantoni al chiodo per divenire un « Johnny of all trades », uno che fa tutti i mestieri: « giovane » di studio presso un famoso avvocato, giornalista, « addetto » al Congresso, eccetera. L'ex-pugile è ormai un altro « misfit » dei fumetti (leggi senza arte nè parte) mentre le missioni che lo portano ai confini con la Cina rossa o nell'America Latina (bene accolto, diversamente da Nelson Rockfeller) a contrattare il « prode » guerrigliero Diablo Veraguey (un ex-pugile anche lui) appartengono a quell'operazione che vede i comics americani attualmente impegnati a riabilitare il « Che » per fini consumistici.

S. T.

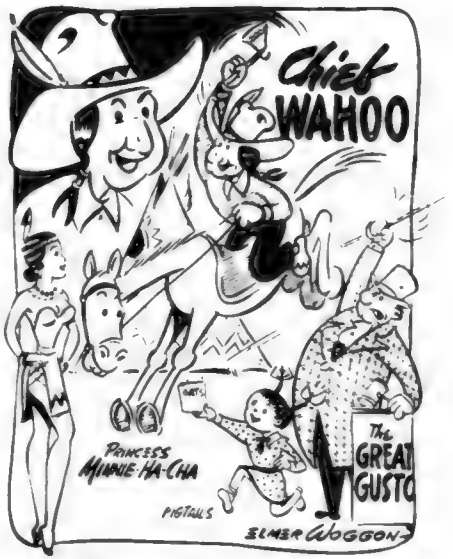
· *Pubblicato dagli albi « Okay » (1961), da « Comicsrama » (1968) e « Eureka-Magnum » (1969).*

· *BD. 119 e 180; CA. 10; K. 22.*

BIG CHIEF WAHOO

Allen Saunders (t.) e Elmer Woggon (d.)
USA, 1940
William Overgard

E' accaduto più d'una volta che una « spalla », col trascorrere del tempo, abbia superato il protagonista passando la striscia al proprio nome. L'esempio più clamoroso resta quello di **Donald Duck**, impostosi prepotentemente al divo Mickey Mouse. Quando nel 1940 Elmer Woggon disegnava le avventure di Big Chief Wahoo, probabilmente, non prevedeva che il suo cordiale personaggio (un caricaturale e simpatico pellerossa che col suo costume caratteristico, viziato comunque d'elementi yankee, era il centro motore di ogni vicenda) dovesse un giorno essere sacrificato per fare posto all'aitante « viso pallido » Steve Roper, un comprimario del suo buffo divo color ocra.
Nell'immediato dopoguerra il « grande capo » è ancora in auge nei comic books (*Famous Funnies*): le sue « storie » non s'allontanano da una atmosfera casalinga, il tono è faceto, con risvolti talora imprevedibilmente



seri, l'humour è più evidente nel tratto che nelle situazioni. L'indiano di statura più che modesta, con i tratti fortemente marcati, resiste ancora per anni, ma la presenza sempre più evidenziata di Steve Roper (un giornalista di belle fattezze) lo costringe ad accettarne il nome in « ditta ». Il tracollo è del 1954, quando il comic passa a William Overgard: le avventure di Roper si dimenticano sempre più di Big Chief Wahoo, si fanno più serie, tinte talvolta di elementi « gialli », in un « setting » decisamente realistico.

P. Z.

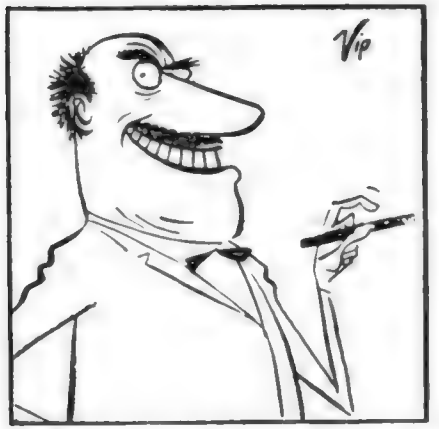
· *GU. 233; WA. 235.*

BIG GEORGE

L'INCREDIBILE ARTURO
Virgil Partch (Vip)
USA, 1960.

Panciutello, con i baffi e gli occhi lessi, questo « Grande Giorgio » è la replica più o meno testuale agli Arcibaldo, ai Dagwood, e persino ai Paperino del fumetto americano. E' in sostanza il grande pasticcione, il forgiatore di guai (a se stesso) a getto continuo. Ha famiglia come ogni persona bennata, e una vaga propensione per il « bricolage », per fare tutto da sè. Non

riesce naturalmente in nessuna delle sue estemporanee attività: se taglia la legna, spacca il terreno, dove si apre una fossa che minaccia di inghiottirlo, se fa il cuoco e si vanta di saper rivoltare la frittata, nell'ultima vignetta lo troviamo con la frittata incollata alla faccia.
E' simpatico, come tutti i falliti che hanno il fiato di ricominciare ogni volta da capo. E' l'eroe dell'intraprendenza frustrata e serializzata, dato che altri personaggi dei comics statuniten-



si hanno prima di lui espresso, talvolta con maggiore efficacia, la stessa tematica. Nelle sue strisce manca però quasi del tutto la componente matriarcale: più che tiranneggiato dalla moglie, questo squallido ometto è tiranneggiato dalle proprie sia pure modeste ambizioni, dall'ansia di essere qualcuno (e questo attenua la sua colpevolezza) in un mondo grigio e depresso.

C. D. C.

- Pubblicato da «Eureka VIP» (1969).
- CA. 13.

BILBOLBUL

Attilio Mussino
Italia, 1908 (« Corriere dei Piccoli »).

L'esser vissuto « appena una decina di settimane nel 1909 » (come inesattamente afferma il curatore di « I Primi Eroi ») o l'aver prolungato la sua vita, come in effetti fu, nelle successive annate del « Corriere dei Piccoli » (formato quaderno) con una appendice post-grande-guerra, fino a raggiungere la cinquantina di tavole, è un fatto di scarso conto. Il « moretto » di Attilio (il grande Mussino illustratore di « Pinocchio ») occupa d'autorità un posto durevole nel casellario della mitologia fumettistica (la sua periodica apparizione nelle vignette della « palestra dei lettori » o nelle floreali tiritere del « corrierino » ne attestano l'indice di gradimento) per la originalità di certe surreali trovate (abbastanza rare nei comics nostrani) e per la singolare « cattiveria » insita nei suoi quadretti.
Le ragioni della soppressione di una così geniale planche (da collazionare senza timori con le tavole del « Nemo » di McCay) potrebbero attribuirsi ad una decisione razzista (all'annessione in quegli anni di Cirenaica e Tripolitania certo contrastava l'affettuosità, anche se paternalistica, con cui erano descritti il piccolo negretto e l'ambiente che lo circondava) oppure alla inusitata carica incubica delle sorprendenti « incarnazioni » metaforiche del « proteiforme » Bilbolbul. Che la sua lingua affilata potesse, come un rasoio, fare sul serio a fette i compagni, punzecchiarli come un pungiglione, sferzarli come una frusta; che le raffiche di vento gli tagliassero il volto; che gli occhi per il tanto leggere (evidentemente non era un «selvaggio») gli andassero a fuoco; infine, che dal sudore della fronte cavasse filoncini di pane per il padre non lasciò certo indifferenti i lettori bambini di allora. Insomma, si trattò di un personaggio in tutto « anacronistico » (alla rovescia, s'intende), provocatorio e generosamente opposto alle forme tradizionali della narrativa infantile italiana.

S. T.

· CdP. 42; PR. 144.

BILLY BIS

Antonio Mancuso (t.), Loredano Ugolini (d.)
Italia, 1966 (« Intrepido»)

Un pò di clima beat, un pò di violenza, un pizzico (poco) di sesso: ecco lo 007 di marca italiana. Billy Bis è un eccentrico: porta i capelli lunghi, la sua auto è una Isotta Fraschini, veste in modo anticonvenzionale e disinvolto (dal giubotto di pelle al guru), pratica vari sport: nuoto, scherma, judo. Per essere credibili le avventure di un agente segreto debbono essere collocate nell'ambiente americano: gli USA dei grattacieli, delle automobili lunghissime, degli elicotteri, dei magnati industriali, delle vacanze in Florida e alle Hawai, delle ereditiere svampite minacciate da subdoli cacciatori di dote.
Billy Bis, prima di fare strage dei suoi nemici, fa strage di cuori femminili. La cosa non gli dispiace, ma deve poi fare i conti con la sua ragazza, Dorothy Matson, che — contrariamente al cliché del fumetto nostrano — vive avventure autonome rinunciando alla patetica attesa dell'eroe vittorioso.
Anche nei fumetti italiani, dunque, la donna si è evoluta? Forse, ma più sicuramente questa Dorothy fa eccezione proprio perchè si tratta al tirare delle somme di un'eroina « americana ». Sentendosi trascurata, o abbandonata da Billy, non corre a rinchiudersi in convento: gli fa una scenataccia oppure ricorre ai barbiturici.
L'America di Billy è anche quella delle lotte razziali, della pubblicità esasperata, dei Kennedy e di Martin Luther King, dello spionaggio industriale, delle lotte di gangster. E' questo un dato non del tutto trascurabile del

personaggio, al pari del suo saper sorridere od uscire con una battuta di spirito.

E. M.

BILLY THE BEE

Harry Smith (t. e d.)
Gran Bretagna, (« Evening Standard »).

Il fumetto britannico si è sempre largamente servito degli animali, in chiave umoristica, avventurosa o puramente « educativa ». Protagonisti dei primi « giornalini », sul nascere del nostro secolo, i personaggi a quattro zampe scomparvero poi dalle strips dei quotidiani per continuare la loro carriera sui policromi comic-books, indirizzati al pubblico più giovane. A ripescarli da questa condizione intrattenitiva è stato Harry Smith, quando decise negli anni Cinquanta di servirsi di eroi antropomorfi per i suoi racconti satirici. Nacque così **Billy the Bee**, una serie allegorica ove il protagonista è un insetto che rappresenta il nostro secondo « io » e gli altri interpreti, pure appartenenti al mondo animale, sono spesso riuscite caricature di politicanti, uomini d'affari, personaggi dello spettacolo ed altre figure di rilievo della cronaca inglese. La strip, che alterna momenti particolarmente felici — quelli della satira pungente (Billy non a caso è un'ape) — ad altri di comicità abbastanza piatta (quando i « veri » insetti hanno ruolo di primo piano) è raffrenata per il lettore non inglese da un preciso handicap: quello, appunto, di essere strettamente connessa con la vita isolana e di rappresentare un corrosivo moderno apologo solamente per chi abbia minuta dimestichezza con i fatti ed i « vip » del Regno Unito.

G. B.

BLACK CONDOR, THE

Will Eisner
USA, 1940.

Il mito rousseauiano dell'uomo immerso nella natura, del buon selvaggio che nella natura trova quanto gli è necessario per sopravvivere e, in più, una considerevole felicità, ha sempre suggerito ai fumetti spunti insoliti (il punto di riferimento fisso rimane comunque Tarzan). Un'ispirazione simile è alla base di **The Black Condor**, storia di un lattante allevato dai condor, sotto la cui guida impara il loro linguaggio, il modo di vita e persino a volare.
Will Eisner — ben più celebre come autore di **Spirit** (v.) — mette già in luce tutto il suo talento e il comic acquista valore proprio sotto questo aspetto: l'assurdità del Condor Nero è la stessa assurdità di Spirit, che è invulnerabile e in fondo in fondo non si capisce bene né perchè né come. In secondo luogo, il disegno permette già di intravvedere la maestria grafica di Eisner: gli elementi espressionistici, gli scorci inconsueti ed i tagli cinematografici (che faranno di lui « il maestro più imitato », come ha detto Feiffer) sono il succo più stimolante di questa improbabile e cupa storia del 1940. E poco importa che i fatti abbiano dimostrato a iosa che l'uomo allevato dagli animali — lungi dall'essere una creatura felice — si degrada ad un livello non più suscettibile di evoluzione.

G. Br.

- *P. 5.*

BLACK PANTHER (v. AVENGERS, THE)

BLAKE & MORTIMER

Edgar P. Jacobs
Belgio, 1946 (« Tintin »).

Jacobs è senz'altro uno dei più informati tra i cartoonists della scuola franco-belga. Lo hanno confermato i due episodi del « Mistero della Grande Piramide » con la minuziosa descrizione dei tesori archeologici dell'antico Egitto e la suggestiva teoria circa l'esistenza di un sotterraneo collegante la Grande Piramide alla Sfinge. Il bagaglio di una accuratissima documentazione spicca nelle avventure dello scienziato Philip Mortimer e del colonnello Blake dell'Intelligence Service: la leggendaria Atlantide piuttosto che i paesaggi largamente conosciuti (la Londra del « Marchio Giallo », i dintorni di Parigi, eccetera) sono il risultato di una pignoleria ambientale neppure inferiore a quella che distingue Milton Caniff. Ma un buon comic, è evidente, non può basarsi soltanto sulla documentazione, per perfetta che sia. Il disegno, pur se un pò irrigidito col passare degli anni, è notevole per tecnica e parecchio minuzioso (da ricordare alcuni effetti cromatici dell'«Enigma dell'Atlantide», in cui una giungla da fantascienza era ricreata in tutta la sua inquietante presenza); le trame, ispirate alla tradizione europea di fantascienza (Verne piuttosto che Wells) denunciano frequenti richiami ad alcune personaggi costanti: una quarta guerra mondiale, i misteri archeologici, deliranti intrighi spionistici.

G. B.

- *Pubblicato da «Classici Audacia» (1964-67).*
- *PL. 392.*

BLONDIE

BLONDIE E DAGOBERTO o BETTINA e BARGIO

Chic Young (t. e d.)
USA, 8 settembre 1930 (« N. Y. American Journal »).

Quarant'anni di vita, senza accenni a finire, e sempre guidati dalla stessa penna d'autore, sono un prodigio per

Blondie e Dagwood prima maniera

un fenomeno esposto alle crisi del gusto e delle mode come il fumetto. Dove sta il segreto di *Blondie?* I punti di contatto con **Jiggs and Maggie** di McManus sono parecchi. Anche qui c'è una satira di vita familiare, anche qui è una ragazza del popolo che sposa il « figlio di papà » e ne diventa la dominatrice. Ma Jiggs e Maggie sono colti nell'età matura, quando, malgrado le liti, convivono abbastanza bene grazie ai milioni che lui, ricco industriale, continua ad accumulare. Dagwood e Blondie, al contrario, vengono seguiti passo passo dal fidanzamento al matrimonio alla nascita dei figli, (Baby Dumpling e Cookie), alla crescita di questi ultimi, oggi in età da primi amori. Lo spettatore-lettore non si sente di fronte a due vite conchiuse, come quelle di Jiggs e Maggie, bensì davanti a un matrimonio che può aprirsi ancora ad ogni possibile futuro. Inoltre, Dagwood ha smesso presto di essere « figlio di papà »; il genitore, infatti, non perdonandogli

la moglie plebea, l'ha diseredato e il giuggiolone ha dovuto trovarsi un impiego e fatica tuttora sette camicie per guadagnarsi uno stipendio da modesto impiegato alle dipendenze dell'irascibile mister Dithers. C'è dunque l'identificazione fra lettore medio e personaggi.
Gli anni '30 vedono al cinema fiorire la commedia sofisticata hollywoodiana, dove spesso campeggia, ed ancor più campeggerà nell'immediato dopoguerra, la coppia di sposi. Tuttavia **Blondie** si diversifica dalla « sofisticata » cinematografica perchè l'ambiente non è di lusso, nè vi è alcun ottimistico « happy end » in vista: in fondo, la strip è piuttosto figlia della grande depressione e della riscoperta dei valori dell'uomo medio del primo periodo del « New Deal » rooseveltiano. Detto questo, va sottolineato comunque il conformismo di fondo di un tipo di esistenza casa-ufficio che non riesce mai ad aprirsi ad una realtà ed a una società più ampie e complesse. Ma almeno il senso dell'oppressione della società di massa viene abbastanza fuori, magari involontariamente. I testi di Chic Young sono sempre divertenti e sviluppano una presa in giro bonaria ma non superficiale della vita a due: il disegno, impostato su tipi fissi, è agile e mosso, soprattutto pregevole nella raffigurazione fisica dei personaggi.

E. G. L.

- *Numerose edizioni cinematografiche a partire dal 1938, interpretate da Penny Singleton (Blondie) e Arthur Lake (Dagwood); numerose pure le edizioni radiofoniche e televisive.*
- *Edizione antologica, « Blondie e Dagoberto » (ed. Mondadori, 1969).*
- *Pubblicato da «420» (anni '30), «Okay» (1968), «Eureka Natale» (1968).*
- *BD. 73; BE. 61 e sg.; CA. 4 e 11; DC. 113; FO. 59; GA. 195; HC. 216; PA. 124; PL. 182; SO. 98; WA. 100.*
- (0201).

Bob Star (v. RED BARRY)

BONANZA

USA.

Fumetto di derivazione televisiva, ripete graficamente le vicende della famiglia Cartwright, cioè di Ben, il saggio ed equilibrato « Pa », genitore di Adam, Orso e Little Joe. Proprietari di un ranch, i quattro sono impegnati con il loro coraggio e le loro pistole in una continua lotta contro il sopruso. Si tratta in sostanza di episodi di corto respiro, psicologicamente grezzi, forniti al massimo di una discreta agilità interna. Il disegno tenta di ripetere le fattezze degli attori (Lorne Greene, Dan Blocker, Pernell Roberts e Michael Landon) che hanno interpretato il « serial » televisivo, ma vi riesce solo con molta approssimazione. Il sottofondo edificante e moralistico di ciascun episodio cerca di stemperare la violenza di cui è condito in un « happy end » che valorizzi presso il lettore più giovane l'altruismo coraggioso dei Cartwright: il loro senso dell'onore, del rispetto della vita umana, della riconoscenza. In luce di ciò, i quattro mettono in pratica il motto « uno per tutti, tutti per uno ». E' il West pionieristico costretto dentro una formula estremamente semplicistica.

P. Z.

- *Pubblicato dagli albi « Vedette della TV ».*
- *GA. 352.*

BONAVENTURA

Sergio Tofano (« Sto »)
Italia, ottobre 1917 (« Il Corriere dei Piccoli »).

Quando Sergio Tofano attore, regista, scenografo, costumista creò Bonaventura, eroe adulto per i più piccini, fece nello stesso tempo opera compiuta, in quanto non si trattava di un personaggio che avrebbe subito mutamenti sostanziali durante i decenni delle sue apparizioni, ma anche coraggiosa e personalissima, tenendo presente il contesto ambientale nel quale l'ometto di carta veniva ogni

settimana a portare le sue agitazioni (avventure o sventure) e le sue caratteristiche, così lontane dal consueto mondo visuale dei lettori.

Si dice, comunque, che sia nato in contrapposizione a Fortunello ed alla sua costante malasorte, come esigenza di una certa quale lezioncina — più saggiamente cantilenata che perentoriamente moralistica — sull'ottimismo di chi non ha e non sa. O, se si vuole, uno spiraglio, seppur in chiave casalinga e borghese, di favola compensatoria. Anche se in fondo — ma di ciò nessun bambino se ne è mai accorto — il personaggio porta in sè, confermata da quel costume assurdo e inadatto a qualsiasi evenienza, una sorta di tristezza di pulcinella (il padre di Tofano era napoletano), impalpabile ed amabilmente riscattata dal ferreo lieto fine.

Di fronte alle creature di Sto è impossibile immaginare un ribaltamento ipotetico verso il fumetto. Forse per la sua natura burattinesca e surreale, che non esige un linguaggio più sciolto, ancor più per l'estrosa felicità del risultato. Rime e disegno sono effettivamente tutt'uno, a partire da quel « qui comincia l'avventura », sino ai punti decisivi delle matte storielline in otto tempi, dove la terza persona resta determinante sia alla collocazione del protagonista, sia a quella degli avvenimenti che lo investono invariabilmente dall'« alto ». Nelle tavole settimanali intervengono degli « habitués », come il bellissimo Cecé (« ch'è seduto a quel caffè »), o l'incombente Barbariccia (« faccia ed anima giallaccia »), il commissario Sperassai, Crepacuore, Omobono, o le comparse. Il fortunato « vince » anche una figlia di re, e se la deve portare dietro per tutta la vita. Ha anche un bambino Pizzirì, un Bonaventura visto alla rovescia, che gioca coi suoi milioni creando terribili suspences. Il cane bassotto, invece, come per certi pittori di maggior impegno, è la firma di Sto, e non manca mai.

La ricchezza di Bonaventura è certamente un elemento singolare: i milioni, o, dopo l'inflazione, i miliardi, si sa come arrivano ma non come se ne vanno. Non è raro ritrovarlo « che per vivere si adatta / a smerciar qualche cravatta », oppure « ch'è facchino (per la fame) / di un negozio di legname ». La ricchezza, seppur sproporzionata al merito, ritornerà, ma contrariamente al suo collega USA Paperone, amministratore massimo dei suoi titoli e della sua cassaforte, rimarrà sempre sospeso a mezz'aria un certo qual arrangiarsi all'italiana.

La freschezza della creazione di Sto è rimasta intatta, forse per la misura di non aver sfiorato il mito. Il disegno è essenziale, incurante di magia, con paesaggi precisi e colori delicati (rari i neri, il rosso affidato alla marsina), completamente al di sopra delle secche realistiche figurative della « giovine italia ».

L. S. B.

- *Tra il 1927 (« Qui comincia la sventura ») e il 1953 (« Bonaventura precettore a corte ») Tofano ha più volte portato sulle scene il suo personaggio quale protagonista di fiabe teatrali con musica (i testi sono stati riuniti in volume nel 1961).*
- *Edizione cinematografica (r.: Sergio Tofano; i.: Paolo Stoppa; Italia, 1942).*
- *Edizione antologica « 99 storie del signor Bonaventura» (Garzanti, 1964).*
- *Al personaggio si è anche ispirato Paolo Poli per lo spettacolo « Un Milione » (1966).*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1917-1955).*
- *BD. 53 e 155; BE. 64; CdP.; PR. 222; Scenario n. 4/1929.*

(0138), (0787), (1036), (1298).

BONER'S ARK

L'ARCA DI OLAF I o L'ARCA DI GIANOE'.

« Addison » (Mort Walker) (t. e d.).
USA, 1968.

Già noto per due serie di successo, quelle di **Beetle Bailey** e **Hi and Lois**, l'autore ha messo in mare una sua personale arca, affidandola ad un anglosassonizzato Noè di nome Boner. L'equipaggio ed insieme i passeggeri dell'imbarcazione, tondeggiante come il suo capitano, pensano, protestano, litigano e si ammutinano creando il tessuto di vicende sapide ed amabili nelle quali l'antropomorfizzazione prevale sulla loro origine animale. Il serpente che si presta a premere il tubo del dentifricio, la lucciola che collabora alla lettura, il micio che suona il banjo, la giraffa che scruta l'orizzonte, il pachiderma raffreddato col tappo si danno da fare in una girandola di candide gags ad uno o due tempi dove il disegno riesce con indubbia abilità a rendere espressioni e movimenti: anche se un certo ricordo disneyano ci mette, è il caso di dirlo, un suo malizioso zampino.

L. S. B.

- *Pubblicato da « Off-Side ».*

BOOB MCNUTT

BOB MANCATUTTO, MEO BICHINO

Rube Goldberg (t. e d.)
USA, 1916 (« N. Y. American Journal »).
Bud Fisher

E' indispensabile, citando il personaggio, rifarsi alla grande personalità dell'autore, considerato il decano dei cartoonists USA, e che gli specialisti giustamente accomunano ai più famosi. Sarebbero sufficienti le sue curiose **Foolish Questions**, apparse sullo « Evening Mail » e raccolte in volume nel 1909, per confermarne l'assoluta originalità. Nel 1916, Goldberg, anche scrittore, giornalista, poeta e scultore, fondò il McNaught Syndicate: il risultato fu la creazione dello straordinario personaggio di Mc Nutt.

L'ometto è un tipo di arricchito di mezza età dall'aria non troppo furba (e tutto sta a confermare che particolarmente scaltro non lo è affatto), il quale viene di conseguenza a trovarsi al centro di situazioni per lo meno imbarazzanti.

Fra le due guerre il nome di Boob (trasformato in Meo o Bob) arrivò ai lettori italiani assieme a quello dei compagni di follia del suo persecutore, lo scienziato Zano, gli spalancaboccasauri, i pistolocamaleonti, i palmosveglipidi. Per inevitabili esigenze di continuità, la mite creatura se la cava sempre, ma umorismo e paradosso non esimono il personaggio dal contesto di una umanità non confortante affrontata con patetica sprovvedutezza.

Un comic, in altre parole, in tutto originale, frutto di una ben singolare fantasia, punteggiato da pazze invenzioni, traboccante di logica assurda, di follia, ma anche di malinconia.

G. S.

- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli » (1919) e da « Jumbo » e « Bombolo » (1933-34).*
- *BD. 39; CA. 2 e 6; GW. 21; L. 49; PA. 100; PR. 213; WA. 49.*

BORIS KARLOFF

USA.

Occupandosi di Boris Karloff, alias Charles Edward Pratt (nato a Londra nel 1887 e deceduto il 3 febbraio 1969), attore popolare fin dagli anni Trenta (quando diede vita cinematografica con la regia di James Whale, sotto una terrificante truccatura, alla prima « creatura » del barone Frankenstein) e rimasto tale fino in tardissima età avendo « interpretati » altri terrificanti esseri anomali, il mondo dei comics gli ha assegnato un ruolo del tutto diverso da quello solitamente occupato nelle strisce da altre note figure dello schermo. Karloff, nei quadretti, non ha cioè rivissuto il proprio personaggio, benchè il Frankenstein del romanzo di Mary Shelley sia stato più volte ridotto a fumetto (ad esempio nel 1945: sceneggiatura di Ann Brewster e disegni di Robert Hayward Webb; un comic-book « Classics Illustrated »). Lo si è voluto senza trucco nel ruolo di se stesso (nella vita Karloff/Pratt fu un uomo gentile e coltissimo), come « presentatore » e « commentatore » dei **Tales of Mystery** a lui intitolati nella collana « Gold Key ». In uno di questi, Karloff accompagnava il protagonista a Ravenna presso la tomba di Dante e attribuiva al liberato fantasma del Poeta fremente d'ira l'innondazione di Firenze del tristemente famoso 4 Novembre 1966. Racconti di breve respiro, di contenuto disuguale, affidati a disegnatori non di grandi qualità. In essi l'incubo onirico si fonde a tutte le ramificazioni della narrativa « insolita » e fantastica.

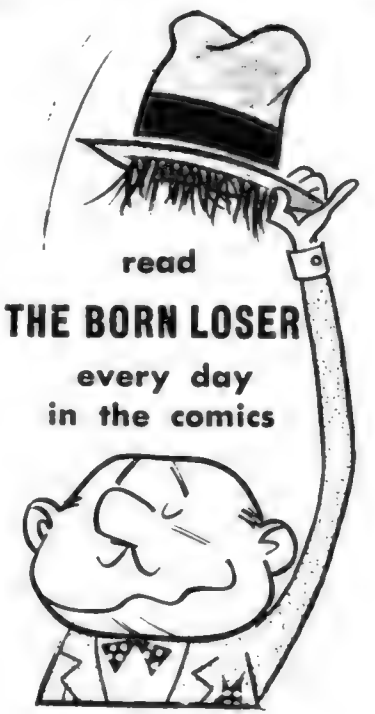
P. Z.

BORN LOSER, THE

NATO PERDENTE

Art Sansom
USA, maggio 1965.

Con « Nato perdente » (che si identifica nel personaggio ricorrente di Brutus Thornapple) Art Sansom presenta i « grandi momenti » delle nostre sconfitte. La striscia ha inaugurato ufficialmente « l'era degli sconfitti », l'era nella quale, ha detto il suo autore, sarebbe stata finalmente resa loro giustizia. I « perdenti », scatenati in una epilettoide passerella, avrebbero contribuito a divertire il nostro mondo, sempre più accigliato.
Cosa sia un perdente, lo sanno tutti. E', tanto per fare un esempio di Sansom, il tipo al quale il barbiere sfila



con sussiego gli occhiali, un attimo dopo avergli consegnato l'ultima rivista « for men », piena di belle figliole. L'essere « perdente » non è monopolio del sesso maschile: che dire di quella signora che sul punto di recarsi al ballo mascherato in un suntuoso abito del settecento, s'accorge che il marito, invece che da « Luigi XIV », si è travestito da cane dalmata?
« Born Loser » è insomma dedicato al 99,7 % della razza umana. Tutti, prima o poi, siamo o saremo dei perdenti. Il mancante 0,3% è rappresentato da quegli sfortunati che in vita loro non sono mai riusciti a far qualcosa d'idiota. Essi — dice Sansom — nell'infilare una manciata di monete in tasca non hanno mai provocato una cascata di metallo: se c'è un buco nella fodera, essi non lo dimenticano mai. Nelle sue strips, ad una tecnica modernissima (riscontrabile soprattutto nelle tavole domenicali, per l'uso parsimonioso, ma emotivo, di colori puri) nel comporre e scomporre le vignette, s'accompagna un umorismo impetuoso, paradossale, ingeneroso: quello, per intenderci, di « Mad ».

S. T.

· *Pubblicato in appendice dai pockets « Comic Art » (1966-67); dall'Almanacco di Lucca (1967) e da « Linus».*

Braccio di Ferro (v. POPEYE)

Braccobaldo (v. HUNCKLEBERRY HOUND)

Brancaleone (v. TIGER)

BRENDA STARR, REPORTER

Dale Messick
USA, 1941 (« The Chicago Tribune »).

« Glicerine Alley »: così i francesi hanno soprannominato questa lacrimosa « soap-opera », parafrasando un altrettanto famoso comic. Le avventure che coinvolgono la bionda giornalista, narrate non di rado in chiave esplicitamente morbosa, con stile esemplificato e pacchiano (che serve però a far breccia nei lettori più sprovveduti), possono paragonarsi a quelle stucchevoli di un serial tv italiano (« Laura Storm, reporter intrigante ») interpretato tempo fa da Lauretta Masiero.
A « corollario » del fumetto, le lettrici

trovano un « out-out », ossia un pannello-gioco con modellini di abiti, pantaloni e negligés che, ritagliati, servono per lo « strip » di una pupattola che ha le sembianze della loro beniamina (a sua volta estraibile dalla pagina del comic e tuttora riproducente, nonostante il mutar delle voghe, le ben tornite forme di Betty Grable).

Le fruitrici americane di « Brenda » cercano di eguagliare la bionda amazzone nella sua continua esaltazione della donna, un essere esteticamente e spiritualmente superiore, a spese — un po' ambigue — dell'uomo. Anche se ragioni tattiche (per mimetizzarne la frigidità) costringono l'eroina a sopportare, ogni tanto, la compagnia di un maschio (come ornamento al suo « status » sociale, non per altro; in una società dove l'efficienza è religione, chi ha raggiunto l'efficienza assoluta come lei, è perfettamente appagato nei sensi), le sue avventure assumono tuttavia un aspetto quasi onirico, di « favola » assolutamente irrazionale.

S. T.

- *Edizione cinematografica (r.: Wallace W. Fox; i.: Joan Woodbury; serial in 13 episodi, USA 1945).*
- *BE. 65; CA. 7 e 11; GA. 175; GU. 343.*

BRICK BRADFORD

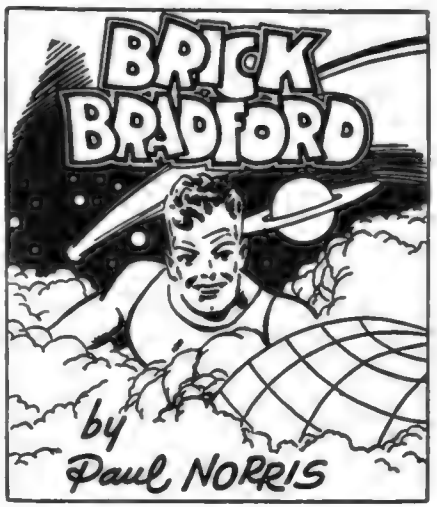
BRUNO ARCERI, GUIDO o GIORGIO VENTURA, MARCO SPADA, ANTARES, BAT STAR.

William Ritt (t) e Clarence Gray (d). *USA, 24 agosto 1933 (« New York American Journal »).*

Paul Norris (d).

Che William Ritt fosse uno scrittore di genialità fervida e Clarence Gray un disegnatore che riusciva a rendere vivo un ambiente esotico e avventuroso, lo provano la freschezza e la spontaneità con le quali, a partire dal 1933, essi sono riusciti ad assicurare il successo al loro Brick, rendendolo sempre più accettabile tra le vecchie leve di lettori e tramandandolo con popolarità alle nuove. E' grazie appunto ad un linguaggio convincente, ad effetti espertamente manipolati, a elementi scenografici di gusto codificato ma anche personale, ad un disegno dal tratto stereotipato ma non privo di trovate (la raffigurazione della « testa a lampadina » di Brick vista di spalle, è un particolare insistito di gusto ironico e caricaturale innestato in un racconto fantascientifico e quindi apparentemente serio), che il sempre nuovo pubblico non ha faticato a riconoscere l'eroe sotto i diversi nomi coi quali è stato battezzato in Italia in conformità ai tempi.

Mentre ogni nuovo personaggio del « King Features » veniva creato con una differenziazione di caratteri e ambienti, l'originalità del duo Ritt-Gray consistette proprio nel rinunciare, per quanto possibile, ad un ferreo programma precostituito nei minimi particolari, con personaggi da far vivere in una località o in un pianeta ben stabilito. Lasciando fermo solo il principio: l'avventura per l'avventura, tutto poteva venire accennato o sviluppato. Brick, con il suo cavallo bianco, poteva spaziare fra vicende poliziesche e fatti di pirateria; nel racconto potevano essere introdotte le più varie specie di piante ed animali, le meraviglie della geografia e della storia: gli antichi popoli atzechi e maia come gli ultimi vichinghi, alternati a fatti più semplici e umoristici suggeriti dalla società presente.



Per scoprire le misteriose genti scomparse da secoli sulla crosta terrestre l'eroe doveva compiere suggestivi quanto rischiosi viaggi nel centro della terra o tra inesplorate lande artiche. Ed ecco, per tentativi, giungere all'idea « luminosa » che avrebbe posto nell'arco del biondo Brick frecce a non finire. Aggiornando il romanzo del 1895 di H. G. Wells « La macchina del tempo » e plasmandolo con elementi fantasticizzati delle affascinanti teorie sui rapporti spazio-tempo di Einstein, gli autori consegnano al loro personaggio la « Cronosfera »: una sorta di trottola che accelera e decelera e sul cui tassametro corrono, a velocità di sparo anni e secoli.

Purtroppo, quando nel 1957 scomparve Clarence Gray e Paul Morris ne continuò l'opera, l'effige grifagna di Brick e le anodine figure femminili confermarono quanto sia labile l'assioma che vorrebbe l'eroe sopravvivere al suo autore.

S. T.

- *Edizione cinematografica (r.: Spencer G. Bennet e Thomas Carr; i.: Kane Richmond e Linda Johnson; serial in 15 episodi, USA 1948).*
- *Edizione antologica « Eureka Pocket », n. 7, giugno 1969.*
- *Pubblicato (tavole domenicali) da: « Audace » (1935/38), « Avventuroso» (1941), « Contastorie » (1945/46), « Avventura » (1946/48), « Avventura-Club » (1949), « Antares » (1958), « Viva » (1960), « Ardimentoso »*

(1960), « Kirk » (1969); strisce giornaliere: « Settebello » (1934/35), «Tre Porcellini» (1935-37), «Topolino» (1937/41) e 1947/48), « Albi d'Oro » dopoguerra (135, 140 e 143), « Avventura » (fascicoli; 1949/50).

- *BD. 61, 63, 69 e 210; BE. 68; DC. 77; GA. 24; MA. 132; ME. 5 e 25; PL. 102; WA. 254.*
- (0136), (0547), (0594), (1283).

BRING 'EM BACK ALIVE (v.TED FELLER)

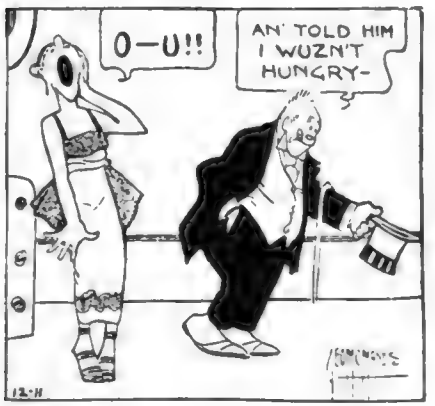
BRINGIN' UP FATHER

ARCIBALDO E PETRONILLA

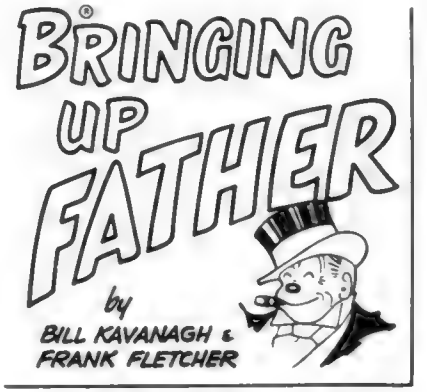
Geo McManus
USA, 1913.

Frank Fletcher, Vernon Greene e Al Camp, Bill Kavanagh.

Se i personaggi di Jiggs e Maggie non appartengono alla preistoria dei fumetti, certamente possono collocarsi in quell'età che vide i comics affermarsi come prodotto industriale. La commedia alla quale McManus si era rifatto (« The Rising Generation », 1890, di Billy Barry) narrava di una coppia di pidocchiosi immigrati, arricchitisi nel nuovo mondo. I due « cafoni », desiderosi di affermarsi in società combinavano ogni sorta di « gaffes », vivificate da ingegnose gags teatrali. McManus, vedendosi cristallizzare fra le dita questo ménage e intendendo presentare una serie di macchiette fumettate, assegnò ai due



personaggi principali personalità opposte. Dal loro costante conflitto nasceva una comicità immediata, la quale, più che del rinnovarsi delle trovate, si avvaleva della ripetizione costante di una situazione nodale. Arcibaldo, dalla nuova posizione di ricco, sembra voler prendere solo le comodità che il denaro gli offre: non desidera (o meglio non desidererebbe) cambiare classe sociale, vorrebbe rimanere quello di prima. Ama farsi un cicchetto con i vecchi compagni d'osteria, mangiare il suo piatto preferito (lo stufato di cavoli) non rinunciando alla partita a carte



o a biliardo. A contrastarlo accanitamente c'è l'ineffabile scalatrice sociale, l'aspirante snob, la terribile e grifagna Petronilla, che vede invece nel denaro il pianerottolo all'affermazione e alla rispettabilità. La loro lotta dura ormai da cinquanta anni (Mc Manus è morto nel 1956, e il suo posto è stato preso da altri) e si protrae con alterne vicende senza nè vinti nè vincitori. E' il simbolo del matriarcato trionfante della società contemporanea, anche se i due arricchiti sono rimasti, appunto, sulle posizioni di partenza e il paziente e tutto sommato acuto Arcibaldo ha seguitato a condurre il suo tran-tran, dividendosi sapientemente tra l'osteria e l'asfissiante famiglia.

R. T.

- *Numerose edizioni cinematografiche a partire dal 1946; interpreti fissi: Joe Yule (Jiggs) e Renie Riano (Maggie).*
- *Edizione antologica, « Arcibaldo e Petronilla » (ed. Garzanti, 1966).*
- *BD. 35, 43, 45, 75113, 145, 151, 157 e 169; BE. 66 e seg.; CA. 2 e 3; DC. 21; GA. 193; MA. 71; ME. 7; PL. 22; PR. 332; WA. 47/49.*
- (0471), (0784), (1035), (1121).

BRISTOW

Frank Dickens
Gran Bretagna, 1960.

Sembra che il personaggio sia nato per caso: da una vignetta di Frank Dickens con un gruppo di omini in bombetta che aspettavano l'autobus. Il disegno era accompagnato dalla scritta « odio il lunedì ». Se questa versione è vera, la nascita casuale ha lasciato un'impronta incancellabile su Bristow, impiegato infingardo e moderatamente ribelle che odia la ditta-prigione che gli passa lo stipendio e lo condiziona. Il pupazzo grassoccio e perfido di Dickens vanta parentele illustri nella storia della narrativa e dello spettacolo: dagli impiegati di Gogol a Demetrio Pianelli, da Travet ai piccoli burocrati di Courteline, da certi personaggi di Svevo al « little man » di Charlie Chaplin. Tuttavia, la condizione di Bristow non è tragica nè patetica, e nella sua stessa ostilità verso la ditta non si ritrova neppure quella speranza di riscatto adombrata a volte nel Dagwood dei fumetti di Blondie: c'è semplicemente il freddo ostinato proposito di chiudersi nel proprio guscio, passando le giornate a far barchette e scarabocchi, creando possibilmente difficoltà agli zelanti, o comunque a chi lavora sul serio. In altre parole, l'«impiegato del diavolo» (come è stato definito) ha capito alla perfezione le regole del gioco e ha scoperto il mezzo di adattarsi al sistema con una partecipazione puramente passiva che sfiora i limiti del sabotaggio (e, all'occasione, del licenziamento).
Come eroe negativo, Bristow è dunque praticamente perfetto. In lui non c'è traccia di illusioni, di slanci, di rimpianti o di inquietudini. Appunto per questo, però, la sua non è neanche una forma (magari pigra e comoda) di contestazione. L'omino di Dickens non crede assolutamente in nulla. Vuole soltanto arrivare all'indomani im-

pegnandosi il meno possibile e truffando il più possibile il proprio datore di lavoro. E naturalmente odia il lunedì.

S. G. B.

- *Edizioni antologiche: « Bristow » (1967) e « Bristow, l'impiegato del diavolo » (1968), ed. Milano Libri.*
- *Pubblicato da «Linus» (1966-69).*
- *L. 27; PA. 197, 200 e 205.*

(0103), (0122), (0218), (0403), (0824), (1178).

BRONCHO BILL

TERROR BILL, o L'INTREPIDO BILL

Harry F. O' Neill (t. e d.)
USA, 1934-35.

Molti characters avventurosi apparsi fra il 1930 ed il 1935 avevano in comune l'età giovanile (12, 15 anni). Questo, che ha il pregio di fornire una immagine viva e scattante della epopea pionieristica americana, presenta un protagonista accomunabile, per certo verso, al più famoso **Red Ryder**, ed a un livello di maggiore onestà storica di saghe ben più popolari. Broncho si muove ed agisce in un clima da « vero » west, dove gli echi cinematografici, seppur di grande prestigio, sono rimasti fuori del quadretto.

G. S.

- *Pubblicato tra il 1935 e 1946 da « Jumbo », « Audace », « Robinson » e « Cow-Boy ».*
- *GW. 22.*

BRONC PEELER

Fred Harman
USA, 1933.

Bronc Peeler è un giovane e focoso cow-boy le cui storie, ambientate ai giorni nostri (degli anni trenta, ovviamente), si svolgono negli Stati Uniti, ai confini col Messico. Le avventure che gli capitano non hanno nulla di straordinario, se si eccettua il dato abbastanza originale dell'epoca: il che è forse il maggior pregio, ma al tempo stesso il limite fondamentale del comic. La figura del cow-boy, infatti, è ormai troppo legata alla tradizione, allo sfondo di maniera dei pistoleros e delle diligenze, degli indiani e delle giacche blu. Per questo, il successo che tocca alla striscia è tiepido, insufficiente, tanto da spingere Harman alla sua soppressione.

Ma solo in certo senso, ché da essa nasce **Red Ryder** (v.), una stella ben presto di prima grandezza, proprio per quanto rispetta la tradizione. Le trasformazioni avvenute sono il tornasole del vaglio cui l'autore sottopose il proprio insuccesso. Bronc Peeler era vestito in maniera troppo usuale, tale da renderne persino difficile il riconoscimento fra molti personaggi; Red Ryder, invece, ha caratteristiche precise, tali da colpire a prima vista: lo stetson candido, la camicia rossa, il fazzoletto al collo. Mentre l'espressione di Bronc è quella di un giovanotto appena adulto, Red è l'uomo maturo, sicuro di sè, non più in cerca di avventure ma che nella realtà di ogni giorno e nelle sue lotte trova le ragioni della propria avventura. Infine, le necessità narrative: collocata in un West attuale, una strip — per continuare — dovrebbe gradualmente rifugiarsi nel fantastico o nel generico; il West « classico » offre invece una materia pressoché inesauribile.

E' per quest'insieme di motivi che **Bronc Peeler** è da ritenere un documento di primo piano, quasi il « fumetto di un fumetto ».

G. Br.

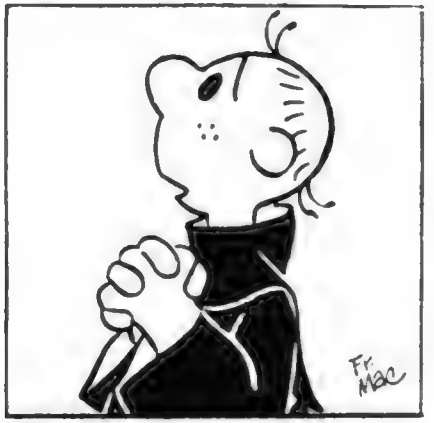
- *MA. 143; PL. 180.*

BROTHER JUNIPER

FRA GINEPRO

padre Justin Mac Carthy.
USA, 1956.

Quello di Fra Ginepro è forse il caso più curioso di tutto l'universo dei comics. L'eroe è un francescano, e le sue avventure, se così le vogliamo chiamare, intimamente aderenti alle regole dell'ordine, nascono sempre da una qualche frizione tra la vita monastica e la vita secolare, fra il convento e « il mondo ». Il trait-d'union fra due entità apparentemente tanto lontane e disparate è il candore di Fra Ginepro. E' lui che passando davanti ad un muro fitto di scritte d'ogni genere sente il bisogno di aggiungere a caratteri di scatola un pastorale «ama il prossimo tuo»; è lui che avvicinandosi al suo priore immerso nella lettura della Bibbia non sa trattenere un candido « ha letto ultimamente qualche libro interessante? »; ed è ancora lui a recarsi al bar in compagnia del proprio angelo custode, per chiedere



« due panini, uno da portar via... ». Chiaro, la singolarità del personaggio non può essere che il riflesso della singolarità dell'autore: un frate francescano, appunto, le cui storielle ottengono da un apposito comitato della Curia diocesana di volta in volta l'imprimatur.

G. Br.

BRUCE GENTRY

Ray Bailey
USA, 25 marzo 1945.

Questa strip dimostrò subito di essere destinata al successo: dopo soli quattro mesi di produzione veniva pubblicata da 35 quotidiani americani e la leggevano circa sette milioni di persone.
Bruce è un detective in servizio presso un'aviolinea che cerca di impiantare una nuova rotta per il Sud America. La storia, seppure lanciata nelle ultime settimane di guerra, venne tenuta estranea da tutto ciò che poteva richiamare la drammaticità di ogni giorno. L'unico evidente contrasto era rappresentato dalle relazioni non proprio ideali tra il Nord e il Sud America, relazioni che Bailey intendeva appunto favorire con questo comic. Il nobile intento non è stato certo sostanziato da risultati di qualche rilievo. Al massimo, si possono apprezzare l'eccellente qualità grafica delle tavole (Bailey fu aiuto di Caniff per circa due anni, ma non ne rimase troppo influenzato) ed il piglio avventuroso delle vicende che, per riconoscimento di specialisti americani, debbono essere incluse tra gli esiti più validi del genere in cui si collocano.

G. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Spencer G. Bennet e Thomas Carr; l.: Tom Neal; serial in 15 episodi, USA 1946).*
- *BE. 66; GA. 77; ME. 7 e 26; WA. 303.*

BRUIN BOYS

J. S. Baker (t. e d.)
Gran Bretagna, 14 febbraio 1914 (« The Raimbow »).
H. S. Foxwell (t. e d.)

I Bruin Boys sono stati forse i personaggi più popolari dei comics britannici riservati all'infanzia. Presentati sempre in prima pagina, con colori molto brillanti e con le vignette incastonate in una gustosa cornice « art-decò » (questo montaggio caratteristico è stato mantenuto fino alla metà degli anni Cinquanta), essi vennero ideati da Baker nel 1910 per la « Children Encyclopedia » di Arthur Mee. L'autore li disegnò per circa un anno, dal 1914 al 1915, e li passò quindi a H. S. Foxwell che ne curò la realizzazione per quasi mezzo secolo. I Bruin Boys, alunni della scuola-convitto diretta dalla Signora Bruin, sono Tiger Tim, il tigrotto che primeggia sugli altri allievi per iniziativa e intelligenza, Jumbo, l'elefante, Porky Boy, il maialino, Jacko, lo scimmiotto, Joey, il pappagallo, Willie Ostrich, lo struzzo, Georgie Giraffe, la giraffa (ovviamente) e Bobby Bruin, l'orsacchiotto. Tra i primi interpreti di un comic che utilizza gli animali come personaggi umani, questi « ragazzi » vivono allegre vicende, con evidenti intenzioni educative, improntate al tipico fair-play inglese, sicchè la punizione finale, spesso comminata dalla stessa Signora Bruin, viene accolta con la consapevolezza e la rassegnazione di chi è conscio di aver sbagliato.

Pubblicate da « Jumbo » e « Tigretino », tra il 1933 e il 1938, le loro avventure anche se lontane dalla mentalità latina, divertirono parecchio il pubblico dei minori che li conobbe con nomi naturalmente italianizzati: la Signora Rosmunda, Tigretino, Jumbo, Porchino, Cecchino, Loreto, Struzzo-Lino, Lina-Collolungo e Patricola.
Contrariamente a ciò che avvenne in Inghilterra, da noi fu più popolare Jumbo di Tigretino, forse perchè un elefantino può riscuotere più simpatia di una tigre, ma certo perchè al suo nome era legata la testata del primo settimanale a fumetti, il quale si collocò come ponte fra il tradizionale « Corriere dei Piccoli » e l'eccitante « Avventuroso ».

G. S.

- *BD. 53; PA. 66 e 76; PR. 116.*

BRUNO BRAZIL

Louis Albert (t.) e William Vance (d.)
Francia, 1967, («Tintin»).

Nate sulla scia del successo di James Bond le storie di Louis Albert hanno, tra l'altro, il pregio della brevità: non disperdendosi in intrecci barocchi ed inutili bizantinismi, esauriscono in poche tavole un'abile impasto di spionaggio, humour, avventura, fantasia, mistero. Pubblicate da un giornale per ragazzi, esse rispettano ovviamente le disposizioni di carattere morale e dimostrano, seppure limitando un po' l'azione del personaggio, come si possa realizzare un buon lavoro intrattenitivo senza sfruttare abusati temi ossessivi.
Vance, che disegna anche le avventu-

re di **Howard Flynn**, si dimostra qui meno personale.

F. F.

- *Pubblicato da «Vitt» (1968).*

Buci (v. BUCKY BUG)

BUCK DANNY

Jean Michel Charlier (t.) e Victor Hubinon (d.).
Belgio, 1947 (« Spirou »).

Personaggio *aviatorio* quant'altri mai, Buck Danny se ne distingue per caratteristiche tecniche e umane particolari. Le prime sono di gran lunga le più appariscenti: interminabili sequenze aeree (realizzate con minuziosa precisione) simulano le più spericolate, insolite e audaci manovre che il mezzo possa permettere.
Ispirato ai piloti americani impegnati nella battaglia delle Midway, il comic è veramente fitto di « ispirazioni » yankees, a cominciare dal disegno che si rifà apertamente a moduli caniffiani, fino all'essenza stessa del-

Buck Danny all'esordio

l'eroe, un aviatore dell'USAF. Giunto oggi al grado di colonnello, spalleggiato, anzi accompagnato tanto nelle avventure che nella vita militare dagli amici Sonny e Tumbs, Buck in venti e più anni di vita movimentata ha volato in tutti i cieli della Terra, dal paese delle ombre lunghe a quello delle ombre corte, lottando contro avversari fantomatici come Lady X o reali come le « Tigri della Malesia ».
Il limite più consistente della saga è di essere monotona nelle fisionomie dei personaggi, alquanto prolissa nelle descrizioni e verbosa nei dialoghi, che talvolta la soffocano conferendole un uggioso andamento da manuale.
Nel complesso, delle avventure fantastiche con poco spazio per la fantasia.

G. Br.

- *Pubblicato da «Buck Danny» (1968-69), «Rin Tin Tin».*
- *BD. 101 e 183; P. 6.*

BUCK ROGERS
ELIO FIAMMA

Philip Nowlan (t.) e Richard (« Dick ») Calkins (d.)
USA, 7 gennaio 1929.
Murphy Anderson, Rick Jager e George Tuska.

Con l'apparizione di **Buck Rogers in the Year 2429** (la nascita di **Tarzan**, quale fumetto, gli è contemporanea) i comics vennero scossi dalle radici e indirizzati verso una tematica sino ad allora appena sfiorata. Il fantastico, l'esotico, il non quotidiano s'opposero agli schemi del racconto umoristico — magari surreale —, ma tuttavia estraneo all'epopea avventurosa, che avevano retto per trent'anni. L'ascendenza di **Buck** è nelle pagine dei grandi narratori avveniristici, nei sogni incubici di quanti avevano prefigurato un « duemila » dominato dalla tecnica e oltremodo inquietante. L'eroe, nel primo quadretto della storia, giunge nel 2429 in una sorta di condizione ibernata: risvegliatosi da un lungo sonno, trova l'America occupata dai « gialli ». La contrapposizione delle parti è netta, provocatoria: è la base di una tecnica di racconto che avrebbe largamente fruttificato.
I meriti del comic (durato quasi quarant'anni e notevolmente anonimizzato dai continuatori) appartengono più alla fantasia di Nowlan che al disegno di Calkins, il quale mantenne, almeno nella parte iniziale, lo stile « charleston » delle sue prime creazioni. Si potrebbe forse ritrovare un qualche valore nel tratto vagamente

umoristico, ma non siamo convinti che certo tono caricaturale sia il trasparente di una consapevole ironia. E' un fatto, comunque, che a Calkins si sono rifatti anche gli autori di saghe ormai mitiche. Le sue sommarie intuizioni « future » subirono una sfarzosa dilatazione, le città si slargarono in scenografie barocche e minuziosamente realistiche, le macchine acquistarono un più convincente aspetto di possibile realtà, ma il principale punto di riferimento sono rimaste pur sempre le sue tavole ingenue. Neppure l'idea base di Nowlan mutò di molto quando Raymond mise in pagina il ripetitivo circarama di Gordon, oppure quando Gray e Ritt svilupparono il fantaviaggio di Bradford. L'impianto a triangolo: l'eroe (Buck), la fedele fidanzata (Wilma), il cattivo (Killer Kane), subì soltanto variazioni di scarso conto.
Buck Rogers ha aperto la strada del fantastico, ha fornito stimolanti itinerari, ha suggerito decine di mondi da esplorare. Ha sollecitato i lettori a spingere la loro curiosità oltre i confini del reale e li ha indotti a bruciare l'immaginario con la scansione del « to be continued next Sunday ». Il futuribile di Buck si chiamerà **Barbarella** o **Scarlett Dream**, ma la destinazione di ogni viaggio persisterà ad avere il volto della sempre fantasticata Metropolis.

C. B.

- *Edizione di un serial cinematografico (r.: Ford L. Beebe e Saul A. Goodwind; i.: Buster Crabbe; 12 episodi,*

USA 1939); di uno televisivo (nel 1950, con Ken Dibbs) e di uno radiofonico (con Mattew Crowley).

- *Pubblicato da «Risata» (1936-37), «Paperino» (1937-38), «Linus Almanacco 1967», «Jesebel» (1966-67), «Smack!» (1968).*
- *BD. 61; BE. 62; DC. 67; GA. 21; CW. 1 e 2; MA. 131; PA. 223; PL. 180; WA. 248/52.*

(0060), (0062), (0119), (0125), (0175), (0610), (1067).

BUCK RYAN

Jack Monk
Gran Bretagna.

Buck Ryan è un investigatore di Scotland Yard (la polizia più paziente e metodica del mondo), protagonista di un comic realizzato senza lode né infamia. L'ambigua fissità dei personaggi, alla quale nemmeno l'eroe si sottrae (da buon inglese ci tiene a non staccarsi troppo dalla massa e preferisce far da « tappezzeria » alla vicenda), potrebbe ricordare le buone avventure poliziesche dei fratelli Giove e Orfeo Toppi (anche perchè il datato stile di Monk riporta proprio ai grigi anni Quaranta), ma per un accosto e un distinguo è utile soprattutti **Radio Patrol** di Schmidt. Le figure umane di Monk e Schmidt hanno braccine rachitiche e enormi teste (che s'addicono tuttavia all'inquietante mondo di crimine e prevaricazione al centro dei due comics); il secondo supera di slancio l'impasse ogniqualvolta i suoi « cops » si scatenano in una chiaroscurata sarabanda degna del miglior cinema gangsteristico; il primo, i cui « bobbies » londinesi hanno tutt'altro temperamento e autoironia, giunge tutt'al più a qualche misurato colpo di scena. In **Radio Patrol** sdilinquenti donnine, un pò deformi, ma con un pizzico di attraente « debauche », in **Buck Ryan,** vamps androgine con spalle da giocatori di rugby. Nel « the end » di **Radio Pattuglia** il Bene trionfa su tutta la linea (con i « villains » sopravvissuti che si arruolano nella « police »), in **Buck Ryan,** il Male perde solo la « prima mano ».

S. T.

- *Pubblicato da « Linus » e suoi almanacchi.*
- *PA. 206.*

BUCKY BUG

BUCI

Floyd Gottfredson
USA, 1934 (nelle «Silly Symphonies»).

Nei primi anni della sua produzione Disney punta l'attenzione su un vasto bestiario, al quale assegna abitudini e costumanze umane.
Gli manca ancora però la diligente osservazione per un microcosmo (potenzialmente già contenuto nel suo mondo) che farà poi la sua brillante comparsa: il mondo degli insetti. Ad essi Disney attribuisce, in chiave saporitamente parodistica, un comportamento collettivo prettamente militaresco, per cui sciami di zanzare volano e rombano come stormi di bombardieri e schiere di formiche muovono all'assalto delle cibarie come cavalieri teutonici. Questa rappresentazione, frutto sempre di un amabile spirito di osservazione (nasce forse qui l'idea dei futuri documentari sulla « Natura e le sue meraviglie »), riscosse parecchio successo ed una sezione delle « Sinfonie Allegre » fumettate venne perciò destinata alle avventure nel mondo degli insetti.
Bucki Bug è l'eroe di Giuncavilla, la capitale del piccolo stato delle formiche, in guerra contro Re Moscone e le sue orde.
Stormi di libellule bombardano i nemici con palline di naftalina, tartarughe acquatiche si trasformano in sottomarini, vecchie scarpe fungono da case in un vivace scenario (che sta a mezzo tra quelli di **Il paese della ninna nanna** e **I nani della foresta,** due Silly Symphonies di quegli anni), i giocattoli dimenticati in un prato diventano i gadgets con i quali gli intraprendenti insetti risolvono le loro imprese. A guerra finita, Buci, un alter ego in sedicesimo del popolare Mickey Mouse, se ne andrà in giro per il suo piccolo mondo a rinnovare il tema dell'avventura, spesso in compagnia dell'amico del cuore, Benjamin, mentre la fedele Giovanna, come Minnie, attenderà trepida il ritorno del suo eroe.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero », n. 7/1967).*
- *Pubblicato da «Topolino» (1933 fino agli anni '60).*
- *DC. 45.*

BUFFALO BILL

Carlo Cossio (d.) e Luigi Grecchi (t.)
Italia, 1951 (« Intrepido »).

William Frederick Cody, detto « Buffalo Bill » per aver ucciso in un anno e mezzo circa 4300 bisonti, fu cacciatore, esploratore ed impresario di spettacoli. La fantasia degli scrittori si impadronì subito del personaggio falsandone ampiamente le gesta. Iniziò la serie, nel 1870, Judson, un popolare romanziere che pubblicò le sue avventure a fascicoli.
I fumetti, ovviamente, si sono più volte rifatti a questo simpatico eroe, col pizzetto alla moschettiera e dal tiro infallibile. Tra le molte versioni abbastanza popolare in Italia fu quel-

la di Cossio, che si distingue dalle altre anche per una « effe » in meno nel titolo. « Silver Cody è stato ucciso da Juarez Alvarando capo dei cowboy, che lo ha scambiato per un ladro di cavalli, il figlio William abbandona la casa paterna e la madre per porsi alla ricerca dell'assassino... »: questo l'inizio per nulla originale (tutte le saghe western del dopoguerra, da *Kansas Kid* a *Piccolo Sceriffo,* a *Miki*

iniziano alla stessa maniera) di avventure che tuttavia si faranno più interessanti grazie all'intervento di spalle quali il vecchio « Toby » o la dolce « Susy ».
Alle spalle di Cossio, disegnatore «veloce» e superficiale ma in questo caso assai accurato ed insolitamente godibile, altri « Buffalo Bill »: un'apprezzabile versione francese di René Giffey (1946), una americana di Fred Meagher (1950, una strip nota anche per essere subentrata al noto *Broncho Bill)*, una versione scritta da A. Medici ed illustrata da Lina Buffolente (1945) ed una più recente di Armando Bonato (1965).

G. B.

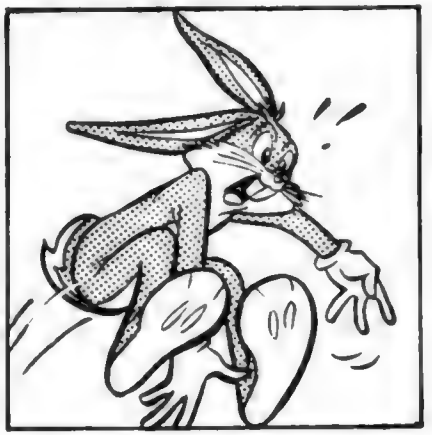
- *Pubblicato (fumetto francese) da «Hurra» (1947), (fumetto inglese) «Eureka Magnum» (1969), «Intrepido» (1951), (fumetto inglese) «Ed. Araldo» (1950).*

BUGS BUNNY

LOLLO ROMPICOLLO

Robert McKimpson, Charles Jones, Friz Freleng
USA.

Fa parte della scuderia d'animali antropomorfizzati i cui diritti per lo sfruttamento (come cartoons cinematografici e come fumetti) sono di proprietà della « Warner Bros ». Si tratta di un coniglio pazzerellone, sempre a caccia di carote, al quale non a caso negli « albi d'oro » Mondadori degli anni Cinquanta venne affibbiato il nome di Rompicollo. Al contrario di un illustre suo consanguineo (l'Oswald di Walter Lantz), i guai Bugs se li cerca, e solo per quella particolare fortuna che aiuta gli incoscienti riesce a districarsi abbastanza bene dai peggiori mali, anche se talora con vistose (ma provvisorie) ammaccature. Le sue spericolate avventure s'alternano con quelle di un variato bestiario: il porcellino Pallino, ad esempio, oppure il nero papero Daffy (il quale ultimo, al-



l'occorrenza, vive di vita propria). E' insomma la costante di un universo che mescola volentieri le carte come uno scrupoloso prestigiatore.

P. Z.

- *Pubblicato da «Bunny» e «Silvestro». «Albi d'Oro» (1956).*
- *CA. 8.*

BUSTER BROWN

MIMMO MAMMOLO

Richard Felton Outcault
USA, 1902 (« N.Y. American Journal»).

Un personaggio con lo stesso nome era già apparso nelle avventure di **Yellow Kid;** evidentemente quel nome, Buster Brown, era piaciuto a Outcault se, morto il mostriciattolo giallo, lo usò per battezzare la sua nuova creatura.
Buster non è uno « straccio » di monello, bensì un tipino come si deve, almeno nelle apparenze. Veste elegantemente, all'ultima moda, colletto bianco impeccabile, cravatta a fiocco e cappello, calze bianche o ghette e scarpette nere di vernice.
La mamma si cura poco di lui, presa com'è dalla vita di società e dalla beneficenza; il padre, occupato dal lavoro, non si vede quasi mai. Il ra-

gazzino è spesso accompagnato da un vecchio zio distratto, come assente. Insomma, sembra un orfanello, giacchè i genitori hanno tutta l'aria di limitare la loro funzione a un dignitoso mantenimento e a spedirlo di tanto in tanto con lo zio in lunghi e costosi viaggi anche oltre Atlantico.
Buster è un bambino che ha imparato presto a rendersi autonomo, a tenere per sè i propri segreti e i propri drammi, disposto soltanto a confidarsi con l'inseparabile **Tige** (battezzato in Italia Medoro), un bulldog rincagnito che riesce a rendersi simpatico: è uno Snoopy **ante litteram,** capace di interpretare criticamente gli avvenimenti e di commentarli come un saggio filosofo.
Nato a cavallo del secolo, Buster ha proprio un aspetto angelico, con quei suoi capelli biondi e la frangetta tagliata sulla fronte; sembra quasi una femminuccia, ma non dà affatto im-

portanza alle apparenze; anzi, privo di complessi, si serve proprio del suo dolce aspetto per entrare nelle grazie delle vittime delle sue birbonate. Come il **Pierino** di Hoffmann, è un monello della buona borghesia che finge di accettare i principi della buona educazione: sa stare a tavola, saluta con l'inchino, è dotato di « self-control » e di una buona dose di humour; i suoi scherzi raramente lo trascinano in un'euforia smodata. Anche il segno grafico di Outcault è abbastanza vicino a quello un po' impacciato di Hoffmann.

R. J.

- *Edizione antologica, « Buster Brown » (ed. Garzanti, 1967).*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1908-1914).*
- *BD. 23, 173 e 183; CA. 1; DC. 19, 116 e 118; HO. 215; PA. 94 e 102; PL. 23; PR. 22/24; WA. 8.*
- (0141), (0198), (0483), (1033).

BUZ SAWYER

Roy Crane

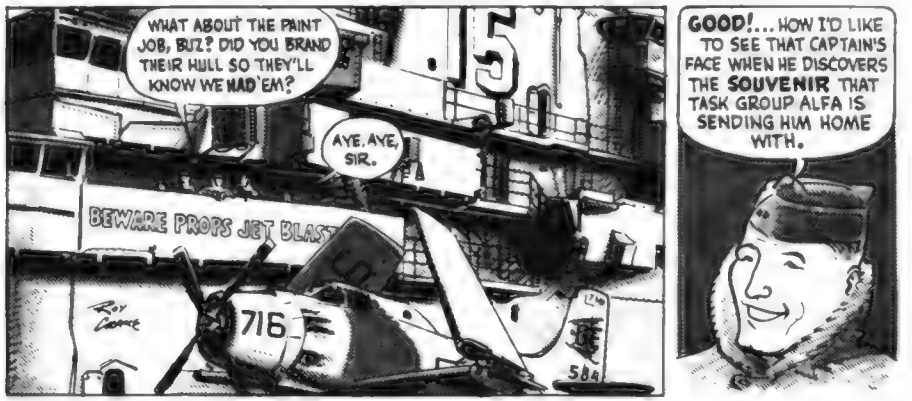
USA, 1943 (« N.Y. American Journal »).

Nel 1943 i characters USA sono stati quasi tutti mobilitati; chi non veste la divisa dei GI serve comunque la causa della « libertà » nelle file della CIA o perlomeno in quelle della Guardia Nazionale. Gli uffici propaganda delle varie armi fanno a gara per assicurarsi i servigi degli eroi di carta, immaginando, non a torto, che milioni di americani imiteranno le loro scelte. La Marina, in difficoltà per l'arruolamento di piloti da bombardamento imbarcati su portaerei, chiede allora aiuto al già affermato Roy Crane, autore di **Captain Easy.** Il disegnatore sfornò ipso facto il personaggio del ten. Buz Sawyer, un bombardiere imbarcato sulla portaerei Tippecanoe, che ha come mitragliere di coda un richiamato grassoccio e simpatico: l'ineffabile Rosco Sweeney. Crane, con una lunga esperienza alle spalle, realizza un prodotto oltremodo decoroso, che intrama l'humour della tradizione all'avventura sostenuta da un abile dosaggio della suspense. Una delle sue caratteristiche grafiche (il sapiente uso dei chiaro-scuri), con la messa in commercio dei retini « Doubletone », ebbe modo, in questo comic, di manifestarsi con risultati davvero sorprendenti per qualità e fantasia.

Buz fece dunque la sua brava guerra in Pacifico, comportandosi onorevolmente, ma alla fine del conflitto, si pose al creatore il problema della sua sistemazione. La soluzione — come per il **Terry** di Caniff — fu quella di mantenerlo sempre in divisa — con qualche interruzione e un paio di puntate nella CIA — a conservare i fasti dell'americanismo. E con moderazione, almeno dal « suo » punto di vista. Borghesemente accasato (una moglie piena di fascino, Christy, e un figlioletto, Pepper, che si è visto camminare dai primi passi, come spesso avviene nei comics), Buz è rimasto l'eroe un po' scanzonato dell'epica picaresca di molti fumetti americani.

R. T.

- *Pubblicato da «Eureka Magnum»*
- *BD. 85, 87, 111, 173, 185, 210 e 213; K. 12; P. 2; SO. 77; WA. 180.*
- (0433).



C

CALOGERO SORBARA

Bruno Angoletta

Italia, 1930 (« Corriere dei Piccoli »).

Calogero Sorbara: ovvero della frustrazione. Nel clima italiano tra le due guerre, questo fratello in panni civili di Marmittone (creato anch'esso da Angoletta), è in continua tensione verso qualcosa che non si avverte mai: piccolo, grassoccio, baffuto, tediato da una moglie non brutta ma petulante perchè troppo premurosa, « sor » Calogero è un pacioccone. Le sue storielle, commentate a piè di ogni vignetta dai famosi versetti a rima baciata, ci presentano un uomo medio in un'Italia che come quella fascista non voleva assolutamente essere media. Il motivo ricorrente è quello della partenza, verso chissà dove, che per i più insignificanti motivi, viene sempre rimandata. Il finalino, dunque, somiglia a quello che stringe Marmittone, nelle ultime vignette d'ogni sua avventura, tra le pareti di una cella militare. Per Sorbara si tratta di una cella metaforica e laica, ma la carica di gentile pessimismo di Angoletta è la stessa.

C. D. C.

- *PR. 244.*

Camember (v. SAPEUR CAMEMBER)

CAPITAN CORMORANT

Hugo Pratt
Argentina
Stelio Fenzo

La sua miglior definizione l'ha data l'autore per bocca di un personaggio di questa avventura: « Il capitano Cormorant... il migliore che navighi per questi mari. L'unico uomo che abbia

il diritto di dirsi tale in questi luoghi. E' libero come dice il suo nome: un grande uccello dalle ali candide. Onesto e allegro. Rispetta le leggi quando sono giuste, però se ne ride di loro quando chi le esercita è un uomo come Raffles o il governatore. Davanti a lui, la gente come noi deve togliersi il cappello sperando che ci degni di uno sguardo ». Cormorant, lupo solitario, ha un battello, la « Ragazza di Amsterdam », un nemico dichiarato, Capitan Uncino, e due amici: il selvaggio Taro e il gentiluomo Randolph Light, che ne sposerà la sorella Phoebe. L'ambiente: le Indie Orientali. Gli anni: la seconda metà del Settecento. Il character fa degnamente parte della galleria dei maggiori personaggi creati da Pratt: la sua spregiudicatezza si ferma davanti alle leggi di una onestà interiore. In questo somiglia un pò a un eroe salgariano, al Corsaro Nero, ma in una interpretazione tutta moderna, senza riccioli retorici, con l'asciuttezza di racconto che contraddistingue le creazioni di Pratt.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Kirk»*

CAPITAN L'AUDACE

Federico Pedrocchi (t.) e Walter Molino (d.)
Italia, 20 aprile 1939 (« Audace »).
Edgardo Dell'Acqua e Bernardo Leporini

Sul finire degli anni Trenta la scuola italiana del fumetto creava un'avventura di cappa e spada il cui spirito e il cui andamento richiamavano alla mente il romanticismo epico salgariano, quello soprattutto della serie dei « corsari ». Capitan l'Audace prendeva idealmente il posto del Corsaro Nero (coi suoi fidi Barbanera e Spaccateste) contro l'infido barone Armando di Torrerossa, il quale vuole a tutti i costi sposare la contessina Vera, sua cugina, per impossessarsi dell'ingente patrimonio del defunto vecchio conte Stefano di Coldrago. La vittoria premierà ovviamente le iniziative del capitano, sullo sfondo di un'Europa cinquecentesca che vede Emanuele Filiberto di Savoia alleato degli Spagnoli contro la Francia. Frammezzo a duelli, cavalcate, rapimenti, spiate, in un carosello movimentatissimo, il primo episodio occupava le due pagine centrali dell'« Audace » con effetti spettacolari piuttosto suggestivi ed insoliti. Dalla terza all'undicesima puntata la mano di Dell'Acqua sostituisce quella di Molino, più ricca di tratteggi e di realismo. Nella iterazione delle storie, passate successivamente in « Paperino » (dal Settembre 1939) e quindi in « Topolino » (Febbraio '43 e nell'immediato dopoguerra), si avvertirà uno scadimento nell'invenzione (Capitan l'Audace, sposata Vera, si muta in un novello errabondo Robin Hood con l'onesta spada puntata contro l'ingiustizia e il sopruso), ma pure nella resa grafica.

P. Z.

- *Pubblicato da «Paperino» (1940), «Audace» (1939), «Albi d'Oro» (1948).*
- *Pubblicato da «Topolino» (1945-46, di Leporini).*

CAPITAN MIKI

EsseGesse (t. e d.)
Italia, 1 luglio 1951 (« Collana Scudo »).
Franco Bignotti (d.), ed altri.

L'inizio degli anni '50 segnò in Italia il boom dell'albo a striscia: piccolo, di poco prezzo, alla portata di tutti.

Tex fu uno dei maggiori successi, e nella sua scia si avventurarono molti, troppi personaggi. Tra quelli che ottennero un esito pari a quello dell'eroe di Bonelli, furono **Capitan Miki** e **Il Grande Bleck**, entrambi realizzati dalla « EsseGesse », una firma costituita da tre giovani torinesi (Sinchetto, Schettini, Guzman).

Miki, un ragazzotto sui sedici anni, rinvenuto ucciso dai banditi il suo tu-

tore Clem, si arruola, assieme al simpatico « Doppio Rhum », nei « Rangers del Nevada ». Con il dottor Salasso, un'altra garbata macchietta, formano il trio più scombinato del vecchio West. Le avventure, elementari ma non prive di un giovanile impeto, si susseguono a catena con ottimi indici di gradimento. Naturale che si sia tentato il bis. Con **Il Grande Bleck** (n. 1, 3 ottobre 1954, « Collana Freccia »), il quale, con Roddy e il professor Occultis dà vita ad un terzetto che ripete il cliché ed il successo di Miki. La sola variante riguarda l'ambiente: questa volta è di scena l'America settecentesca dei patrioti. I due personaggi, affermatisi anche all'estero, hanno tenuto brillantemente il campo sinchè la crisi dell'albo a striscia non decise la loro fine.

G. B.

CAPTAIN ACTION

Jim Shooter (t.) e Wallace Wood (d.)
USA, novembre 1968 (sull'albo « CAPTAIN ACTION », n. 1).

Gil Kane (d.)

La « Ideal Toy », una fabbrica americana di giocattoli produttrice di un pupazzo (chiamato appunto Captain Action) che, mediante un vario corredo di costumi, può trasformarsi in molti eroi dei fumetti, nel 1967 stipulava un accordo con la « National Periodical Publications », editrice degli albi di **Superman**, per la creazione di un character che doveva portare il nome del bambolotto. L'eroe, nato dunque con esclusiva funzione pubblicitaria, si inserisce nel collaudato filone dei super-eroi, di cui possiede i tipici attributi: i poteri straordinari (compresi tutti quelli delle antiche divinità pagane), un giovane alleato **(Action Boy)** e un nemico « fisso », il malvagio **Doctor Evil** (anche questi ultimi, pupazzi della « Ideal Toy »).

Se manca di originalità nei soggetti, la strip ha tuttavia il pregio di un'ottima esecuzione grafica, affidata com'è a disegnatori di notevole talento ed esperienza.

S. F.

CAPTAIN AMERICA

Joe Simon (t.) e Jack Kirby (d.).
USA, marzo 1941 (sull'albo « CAPTAIN AMERICA »).

Stan Lee (t.), A. Avison (d.), S. Shores (d.), J. Romita (d.), J. Steranko (d.)

Nato con il fine preciso di svolgere opera di propaganda a favore dell'interventismo americano nella seconda guerra mondiale, Captain America è divenuto ben presto un esemplare personaggio-simbolo, in cui si rispecchiano i fermenti e le inquietudini della storia recente USA. Sin dall'inizio, il comic si distingue per una duplice originalità: nessun timore reverenziale per i nazisti, che combatte apertamente « prima » dell'entrata in guerra degli Stati Uniti, e il corrusco furore delle sue storie, che toccano un grado di violenza sconosciuto allora ai comic books. L'atmosfera è oscura e sanguinosa; gli ambienti tetri e caliginosi, chiazzati di ombre che si spalmano su ogni superficie e adunano minacce in ogni angolo. Il « setting » assolve ad una funzione nettamente simbolica: brughiere desolate, solitarie abitazioni che emergono dalla nebbia evocando figure di teschi, interni oscuri, stretti fra pareti disposte ad angolazioni inconsuete e soffocanti. L'orrore, più che alla crudeltà delle sceneggiature, si affida alla sconcertante composizione della pagina disegnata.

Il fumetto incontrò immediato favore. Durante il periodo bellico le apparizioni del « Capitano » si moltiplicarono, e i lettori lo elessero a « leggenda vivente della seconda guerra mondiale ». Con la pace, costretto a compiti diversi da quelli per cui era stato creato, il personaggio, simbolo ormai anacronistico di un periodo che tutti volevano dimenticare, perse prestigio e venne soppresso. Nel '53-'54 si tentò di rilanciarlo inviandolo a combattere spie e sabotatori russi (era l'epoca della guerra fredda e del maccartismo), ma l'onda della popolarità era ormai tramontata, e in pochi mesi l'esperimento ebbe termine. Il suo reingresso stabile fra i « grandi » dei comic books è avvenuto nel 1964, ad opera di Stan Lee e Jack Kirby, i quali lo rinnovarono nella grafica e nella psicologia. Kirby diede alle sue tavole più luce e più movimento e rinunciò al verismo in favore di un'atmosfera vagamente surreale (il che gli permise di esprimere appieno il suo notevole talento scenografico, con pregevoli risultati spettacolari); Lee, dal canto suo, immaginò per l'eroe redivivo una caratterizzazione psicologica assolutamente originale.

Nella nuova versione il Captain è presentato come uno psicopatico. Incapace di staccarsi dal passato, non arriva ad afferrare i problemi del mondo odierno, problemi che sfuggono alla semplice meccanica dell'uccidere o dell'essere ucciso, unica regola delle sue antiche battaglie. Egli stesso è un anacronismo: prodotto dei fermenti e dei timori di un ben preciso periodo storico, la sua presenza è oggi una contraddizione. La sua nevrosi da disadattamento è poi aggravata da un tremendo complesso di colpa, quello di non aver saputo impedire la morte del suo protetto Bucky (un giovinetto che gli faceva da « spalla » nelle prime avventure), ucciso dai giapponesi. Tutto ciò si traduce in gravi anomalie di comportamento, in impeti di collera, crisi di sconforto che lo spingono ad isolarsi e a respingere qualsiasi aiuto gli venga offerto. Nel mon-

sta complessa psicologia, Lee non ha trascurato nessun elemento del suo puzzle, giungendo a descrivere i sintomi clinici della nevrosi del persotare, come un gioco a incastro, quenaggio: crisi incubiche, fobie, allucinazioni, manifestazioni isteriche ricorrenti.
Captain America, più di ogni altro eroe dei comic books, resta legato con filo doppio alle inquietudini degli Stati Uniti: fautore dell'intervento armato, poi simbolo del soldato americano impegnato a combattere su tutti i fronti, quindi apostolo del maccartismo, rispecchia turbamenti più sottili ma non meno drammatici. Subito un completo rovesciamento, l'eroe che un tempo era il simbolo delle certezze della società americana, ora è l'immagine del suo malessere.

S. F.

- *Edizione cinematografica (r.: John English e Elmer Clifton; I.: Dick Purcell; serial in 15 episodi, USA 1944).*
- *BE. 65; CC. 1; GA. 26; L. 16.*
- (0662).

CAPTAIN EASY

CAPITAN SALVAGENTE, CAPITAN EASY

Roy Crane
USA, 1928.

Leslie Turner (sg.), Charles Frank (td), Mel Graff (td)

1928: Wash Tubbs, « eroe » della strip omonima (un botolo d'uomo occhialuto e tuttoricci, un petulante « sottotraccia » coniato sull'archetipo del bulletto alla Mickey Rooney), incontra in quel di Kleptomania (sic), un reame da operetta, certo William Lee, detto « Captain Easy ». L'avventuriero, zigomi adunchi, gli occhi socchiusi come tagli di lametta e il naso aquilino da indiano Sioux, è finito in carcere (scenario adatto per un tipo che porta come credenziale l'espulsione da West Point). Con questo « duro » che all'attivo — caso unico nei comics — ha un matrimonio e un conseguente divorzio « comincia l'avventura... ». Pressato dall'epica avventurosa dei film dell'epoca, Roy Crane dà l'avvio ad un genere che nel giro di pochi

mesi fruttificherà parecchio. Venuto dalla scuola delle funnies, non se la sente di rompere decisamente i ponti col passato; introduce così un più largo uso pittorico del pennello (che dà al paesaggio insolite vibrazioni) e l'originale uso di matita grassa (col quale crea luci e ombre di ottimo effetto) ma, al tempo stesso, non abbandona la tradizionale chiarezza d'immagine e il carnoso tratto caricaturale. In breve, « Easy » stabilisce (come conferma Jules Feiffer in prefazione ai « Grandi eroi dei comic books ») « ...un archetipo, il cui punto più alto è Clark Gable, qualsiasi ruolo egli interpreti... ».
Nel 1933 Easy e Wash sono in Cina, un anno prima che vi arrivi « Terry ». Nel '37 Leslie Turner (illustratore di famose riviste) sostituisce Crane e diviene quindi titolare della strip nel 1943, quando Crane « ripudia » Easy per **Buz Sawyer.** Turner riesce a disegnare il character con un pressochè inidentificabile stile. Per sua mano, Wash perde colpi nei confronti del suo partner, il quale, dapprima G-man, passa nel 1942 al servizio informazioni dell'Air Force. Il temperamento di Easy si ammorbidisce ancor più (persino gli zigomi si smussano); egli non è mai il mattatore della vicenda, ma piuttosto il corifeo. Anche più tardi, quando diviene il « buttafuori » di J.P. McKee, ribollente capitano di un vasto impero industriale e incidentalmente suocero di Tubbs (bruciato da una vocazione al capitalismo e da complessi che diverranno poi appannaggio di Zio Paperone), Easy conserva un distacco, una carica autoironica, che lo distanziano radicalmente dai manichei personaggi alla **Johnny Hazard.**
Quella verve che ha confinato Easy in temporanea posizione di sudditanza rispetto agli abbaglianti eroi tuttidunpezzo degli anni Trenta, con l'attuale revival dell'umorismo, dovrebbe consentire al « battello » di Turner una tranquilla traversata tra le mode oggi imperanti.

S. T.

Pubblicato da « Illustrazione dei Ragazzi » (1945), « Pagina Comica » (1947), pockets « Comic Art » (1967) e « Kirk ».

- *Pubblicato da «Il giornale dell'Uomo Mascherato» (1948).*

CA. 4; K. 11/12; P. 2.

- (0173), (0183), (0433), (1016).

CAPTAIN KATE

Hale Skelly (t.) e Jerry Skelly (d.).
USA, 28 maggio 1967.

Captain Kate è una delle poche protagoniste assolute dei fumetti sindacati americani. Le storie, ambientate nel XVIII secolo, sono infoltite di riferimenti storici, che i coniugi Skelly, entrambi appassionati di storia della navigazione, nonchè marinai dilettanti, espongono con garbo mostrando una appassionata familiarità col periodo ed i luoghi (più o meno esotici) che sono di sfondo all'azione. La realizzazione, preceduta da un attento lavoro di

ricerca, vede Hale impegnata nelle ricerche d'archivio e Jerry nello schizzare eleganti e soprattutto attendibili costumi e « settings ». Le avventure di questa donna coraggiosa non peccano d'originalità: congiure, pirati, tempeste, storie d'amore, eccetera, ma manipolano con una certa abilità un filone avventuroso poco sfruttato dai comics.

F. F.

CAPTAIN MARVEL

Eando Binder (Earl e Otto Binder) (t.) e C.C. Beck (d.).
USA, 1937 (« Whiz Comics »).
Alfred Chesller, Smith Garryson e altri.

Nel 1937 le edizioni Fawcett decisero di lanciare un supereroe i cui poteri non derivassero da misteriose proprietà extraterrestri ma dalla semplice pronuncia di una parola magica, « SHAZAM », nostalgico richiamo alfabetico di reminiscenze biblico-mitologiche quali: Salomone, Hercules, Atlante, Zeus, Achille od altre intercambiabili.
L'eroe del comic era il piccolo Billy Batson, che, lanciando la fatidica invocazione, si trasformava nel possente ed adulto Captain Marvel, dalla aderente tuta rossa e dalla mantellina gialla. Terminata la sua missione, Billy designò come successore Freddy Freeman, un giovane giornalista zoppo. Un onore simile toccò tuttavia a pochi altri, chè la « D.C. » intervenne accusando **Captain Marvel** di plagiare maldestramente Superman. Persa la causa, il personaggio venne soppresso.
Ripreso nel 1966, col titolo di «New Captain Marvel» (disegnato da Francho), il comic durò un solo numero; nel maggio 1968 la « Marvel » presentò un altro « Captain » (testi di Roy Thomas, Arnold Drake e disegni di Dick Ayers, Gene Colan, Vince Colletta): un gigantesco superuomo, di provenienza extraspaziale in tutto estraneo al vecchio character. Un ritorno all'antico si è avuto infine nell'ottobre di quest'anno: Rick Jones, la giovane spalla di Captain America, è diventato un adulto Captain Marvel della Zona Fantasma (testi di Roy Thomas e disegni di Gil Kane e Dan Adkins). Esiste anche un'edizione di Marvel Junior, disegnata da Mac Raboy nel 1947.

G. B.

CAPTAIN MIDNIGHT

Jack Binder (d.) e Tom Kendrick e altri
USA, settembre 1942 (sull'albo « Captain Midnight »).

Eroe del tempo di guerra, evidentemente suggerito dal successo di **Captain America**, questo pilota spericolato che tenta di contrastare il dominio dei cieli al Terzo Reich indossò una propria caratteristica divisa solo dopo alcune puntate: un costume abbastanza semplice, ornato sul petto di un fregio araldico: due ali ed il quadrante di un orologio fermo sulla mezzanotte (= midnight). Suo nemico « fisso », in vicende non ambiguamente propagandistiche, fu il sinistro barone Von Togo, per metà tedesco e per metà giapponese.
Nonostante le scarse qualità dei disegnatori che seguirono Binder, il comic ebbe successo e, fra il 1944 e il 1946, godette pure di una versione sindacata quotidiana e di una serie di avventure radiofoniche. Interrotto nel 1947,

è stato ripreso quattro anni dopo dalla tv e trasformato in un eroe di fantascienza.

S. F.

- *Interprete del serial radio e di quello tv è stato l'attore Richard Webb.*
- *GA. 232.*

CARNERA

Mario Uggeri
Italia, 1947 (« Albi Carnera »).

Prima degli albi di Mario Uggeri, v'era stato il **Dick Fulmine** di Cossio e Baggioli a ricordare la prestanza fisica del gigante di Sequals, il friulano Primo Carnera. Un riferimento del tutto mnemonico, sostanziato dalla apparizione nel 1947, come appendice a una serie di albi dedicati ai « grandi campioni dello sport », di alcuni episodi che presentavano Carnera (in un disegno sufficientemente somigliante) non sul quadrato ma a caccia di malviventi da assicurare alla giustizia sullo sfondo di una improbabile America.

La vita sportiva del campione, narrata intanto a puntate negli « Albi Carnera », vi era tenuta come sottofondo, quasi a giustificare la presenza dell'atleta italiano nelle tavole con balloons. Il gioco psicologico del personaggio era quello stesso di Dick Fulmine, cioè del tutto inesistente. Più giustificati, quindi, i fumetti che ripassavano abbastanza fedelmente (e con scontata esaltazione leggendaria) la sua vita di campione: un tentativo non sprezzabile di fumetto biografico.

P. Z.

CAROL DAY

David Wright
Gran Bretagna, 1956 (« Daily Mail »).

Il mito della modella è anticipato di una decina d'anni da questa striscia splendidamente disegnata da Wright (alla sua morte, avvenuta nel 1967, altri illustratori hanno ripreso il personaggio, ma con scarsa fortuna). A differenza di quelle della più celebre **Jane**, che erano soltanto un pretesto per farla spogliare e che quindi avevano un andamento, più che altro, da farsa, le avventure di Carol tendono al versante sentimentale. La bella « cover girl » (che fa il suo mestiere presumibilmente per hobby, visto che ha uno zio ricchissimo) passa da un uomo all'altro come in un interminabile girotondo. Le crisi derivanti dalle sistematiche delusioni non durano mai più del tempo necessario all'eroina per fare un viaggetto (magari in campagna dallo zio) e intrecciare un nuovo flirt. Non solo, ma la difesa della sua verginità resta sempre fuori discussione, non importa se il « boy friend » sia un cacciatore di dote, un pittore adultero, un avventuriero divorziato o un piromane.
Bella ed altera, nonostante l'apparente tenerezza, Carol è in definitiva un personaggio abbastanza démodé. Il pregio maggiore della strip, ai tempi di Wright, stava soprattutto nelle pur rapide puntate sul terreno dell'incubo e dell'orrore che spezzavano la monotonia degli intrighi amorosi a catena.

S. G. B.

- BD. 115/116; PA. 196 e 214.

CAROLINE BAKER

José Ortiz
Gran Bretagna.

Nella Londra di oggi, c'è largo spazio per una creatura come questa, disinibita quel tanto che le consenta di fare l'avvocatessa-detective e al tempo stesso inserita quel che basta per lavorare « all'interno » della società in cui è chiamata a dare la sua opera. Caroline si lascia in ciò guidare da due di quei cardini del comportamento, l'intuizione femminile e il buon senso, di cui mai nessuno ha scoperto la composizione chimica ma su cui tutti giurano come su verità acquisite per sempre. Il suo fumetto sarà allora volonterosamente spinto in avanti, verso sempre nuove svolte, da questa falsa premessa di fondo. Accettata la quale, però, diventa tutto accettabile, in quanto lo spagnolo Ortiz (e la sua idea della donna pare per l'appunto più spagnola che anglosassone) è un buon disegnatore e sa il fatto suo anche come sceneggiatore. Va registrato il successo riscosso in Gran Bretagna da questo decoroso fumetto, successo che dopotutto si merita per la buona rifinitura dei caratteri di contorno, come Rex Fargie, fidanzato, a intermittenze, con la bruna avvenente avvocatessa nonchè suonatore di jazz.

C. D. C.

- Pubblicato da «Smack!» (no. 5).

CASEY RUGGLES

RED CARSON
Warren Tufts (t. e d.)
USA, 1950.

Opera di un raymondiano che ha saputo dare un'impronta abbastanza personale ad uno stile assai sfruttato (la buona fattura è l'unico autentico merito da segnalare), il comic racconta le avventure di un ranger che vuole portare la giustizia nel vecchio West. Pericoli d'ogni sorta circondano Casey, ma lui, impastato della stessa dura scorza di un John Wayne, non si lascia certo cogliere in contropiede ed arriva sempre vittorioso in fondo alla missione. Alto e biondo, molto accosto nelle sembianze a Flash Gordon (era fatale che Tufts citasse il maestro), il personaggio ebbe in Italia la singolare ventura di vedere ampliate le proprie storie grazie ai testi di Bonelli padre ed alla collaborazione di Mario Uggeri e di altri disegnatori per le vignette aggiunte.

G. B.

CAT WOMAN

LA GATTA o LA DONNA GATTO
Bob Kane
USA, 1940.

L'affascinante Selina Kyle, proprietaria d'un negozio d'animali e autrice nelle ore libere di pazzesche imprese criminali (puntualmente preannunciate con messaggi scritti su grossi coriandoli a forma di gatto), ha certamente contribuito in misura notevole alla fama di un Batman refrattario alla seduzione femminile. Con la sua « Kitty Car » (replica della Bat-mobile) e con la frusta del tipo « gatto a nove code », la Catwoman è stata infatti per molti anni (la sua presenza è diventata in seguito saltuaria) tra i nemici più pericolosi dell'uomo-pipistrello e ha ripetutamente tentato di ucciderlo o di convincerlo a sposarla, naturalmente senza successo.

S. G. B.

- Nel film « Batman » di Leslie H. Martinson la parte della Catwoman è stata affidata a Lee Meriwether.
- Vedi Batman.

Cavaliere solitario (v. LONE RANGER)

Cavernicolo Uup (v. ALLEY OOP)

CAYENA

Daniel Haupt (d.) e H. Oesterheld (t.)
Argentina, 1956 (« Frontera »).

Come suggerisce la testata, il protagonista di questo comic è tornato alla vita civile dopo aver scontato una condanna nel terribile bagno penale della Guaiana. Cayena, rientrato negli Stati Uniti, si dispone a fianco della legge per combattere la criminalità, con il ricco bagaglio di conoscenze specifiche e di modi non proprio ortodossi che ha appreso durante il suo lungo isolamento nel penitenziario.
I meriti delle avventure di questo personaggio, per molti versi abbastanza insolito nella narrativa grafica, disegnato da uno dei più validi diplomati della « Escuela Panamericana de Arte », un argentino di origine tedesca, non sono solamente quelli di una realizzazione tecnicamente molto provve-

duta, non poco influenzata dal linguaggio cinematografico. Il meccanismo delle situazioni, l'accostarsi a caratteri curiosi, il taglio stesso delle vicende testimoniano in quale misura Oesterheld abbia tenuto conto nella stesura delle sceneggiature di un certo filone della narrativa americana: quello di Damon Runyon, in primo luogo, seppure è assente qui la sua caratteristica ironia.

H. P.

- *Pubblicato da « Kirk ».*

CENTERBE ERMETE

Bruno Angoletta
Italia (« Corriere dei Piccoli »).

E' il terzo personaggio creato da Angoletta con il suo inconfondibile segno stilizzato, per altro di moda nei primi decenni del secolo. Gli altri due eroi si chiamarono Marmittone e Calogero Sorbara. Di piglio garbatamente satirico come i precedenti, pure Centerbe era commentato e spiegato con le classiche rime baciate. Grassotello, maturo, con brache gialle e giacca nera, cappello e una gran barba a punta che formava un tutt'uno con baffoni di eguale dimensione (tanto da sembrare un'elica a tre pale), Ermete era uno studioso, un « savant » che i guai se li andava a cercare nel corso delle sue ricerche in ogni campo del sapere, vuoi in paesi esotici (dove un leone finiva per mettere lui nella gabbia che gli era destinata), vuoi nel lago sottocasa dalle cui acque il buon uomo tirava fuori un ittiosauro.
Le sue tavole, sempre improntate a simpatica serenità, erano prive di complicazioni e muovevano puntualmente al sorriso cordiale. Non v'erano traumi nelle filastrocche che finivano con la rituale « punizione » del dottor Centerbe per avere troppo osato. La satira, se c'era, era di color rosa.

P. Z.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1934-41).*
- *CdP. 70; PR. 244.*

CHALLENGERS OF THE UNKNOWN, THE

Jack Kirby (d.) e autore dei testi non precisato
USA, 1957 (sull'albo « SHOWCASE »; dal maggio 1958 sull'albo « CHALLENGERS OF THE UNKNOWN »).
fra gli altri: B. Finger (t.), F. E. Herron (t.), A. Drake (t.), B. Brown (d.), J. Sparling (d.)

Fra i vari teams di super-eroi questo è uno dei più interessanti, non foss'altro perchè nessuno dei suoi membri è dotato di poteri incredibili o soltanto bizzarri. Lo straordinario ed il fantastico sono affidati al rapporto fra le risorse di uomini normali dei protagonisti e la natura irreale dei loro avversari. I Challengers sono: Red Ryan, alpinista spericolato; Ace Morgan, asso dell'aviazione; Rocky Davis, campione di pugilato; ed infine il professor Haley, biologo ed oceanologo. Le loro avventure consistono di solito in combattimenti allo spasimo contro mostruose minacce al genere umano, provenienti dallo spazio o da dimensioni sconosciute. L'attrattiva maggiore della strip risiede comunque nel testo: svelto, vivace, ricco di colpi di scena e sempre controllato con abilità, sul filo della suspense.

Se i soggettisti, trascinati da un eccesso di fantasia, finiscono talvolta col cadere nel grottesco (specie nella presentazione di certi assurdi e ridicoli « nemici » extraterrestri), non mancano comunque episodi di buona fattura, condotti nella migliore tradizione della fantascienza « calda ».

S. F.

Charlie Brown (v. PEANUTS)

CHARLIE CHAN

Alfred Andriola
USA, 1938.

La letteratura « gialla », in genere, ha considerato due sole categorie di investigatori: il flemmatico detective iper-occidentale per cultura e tradizione, guidato da una rigorosa logica, e quello tutto pugni, che combatte i fuorilegge coi loro stessi metodi. Charlie Chan si situa ad eguale distanza — e indipendenza — da questi estremi, e con una fisionomia insolita. E' infatti un « indagatore » dal ragionamento lucido (non il raziocinante illuminismo occidentale bensì la millenaria sapienza cinese), ma non rifugge tuttavia, se necessario, da metodi sbrigativi e « moderni ».

La concorrenza di tali caratteristiche lo ha reso abbastanza insolito: a cominciare dal fatto che è accettato da una società così pervicacemente razzista come quella americana, e che si esprime in una lingua non perfettamente assimilata, in un « pidgin » approssimativo ed esotico. Dal punto di vista tecnico, le caratteristiche interessanti riguardano il disegno, che Andriola mantiene tradizionale seppure con un tratto leggermente stilizzato. Il fatto che ogni tavola è preceduta da una massima orientale (ciò può ricordare un procedimento usato

anche da Chester Gould in **Dick Tracy)** e, infine, la suspense, ottenuta non soltanto per mezzo dell'azione, ma con l'ausilio di vignette-intermezzo nelle quali il poliziotto cinese (in realtà filippino di Honolulu) annuncia quanto sta per succedere.
Protagonista di una lunga serie di film e di serials radiofonici e tv (che hanno sostituito il vero creatore del personaggio, l'attore Warner Oland — alle cui sembianze appunto Andriola s'ispirò per il suo comic mantenendole anche quando l'impagabile e raffinato interprete scomparve dalla scena —, con specialisti quali Sidney Toler o Roland Winters), Charlie Chan è stato rilanciato nei comic books nella scia del successo del bondiano mister Togo: un recupero non troppo glorioso per un eroe che lo scrittore Earl Derr Biggers aveva ideato con molto successo nel 1925, protagonista di « The House Without a Key », usando a modello i casi di un detective cinese, Chang Apana.

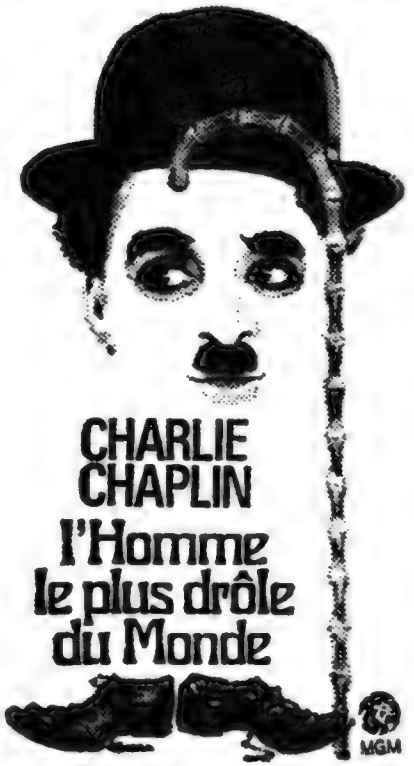
G. Br.

- BD. 65; CA. 9; GA. 33; ME. 8 e 27; WA. 295.

CHARLOT

George Wakefield
Gran Bretagna, 1914 (« The Funny Wonder »)

Nel 1914, quando George Wakefield lo portò (forse per la prima volta) nei fumetti, Chaplin stava affinando il suo stile di sceneggiatore e regista di se stesso (in quell'anno girò ben 35 film ad una o due bobine). Nei tempi che seguirono si sarebbero occupati di lui i poeti, travasando nelle proprie inquietudini i segni più profondi e dolenti dei suoi messaggi: da Aragon a Eluard, da Majakowski a Rafael Alberti, e la sua figuretta rattrappita avrebbe ispirato disegni a Leger, Chagall, Cocteau. Del suo passaggio nei quadretti si occupò per il primo, negli USA, Elzie Segar — quello di Popeye — nel 1920, con la tavola giornaliera *Charlie Chaplin's Comic Capers*. L'idea venne poi seguita da altri disegnatori (in Francia da Thomen con *Les aventures acrobatiques de Charlot*, e Mat, ed an-



che in Italia), ai quali fu sufficiente rendersi conto che era il caso di accogliere tempestivamente in strampalate storie il personaggio in bombetta e pantaloni troppo larghi per costruir-

gli attorno un seguito di accadimenti, privi dell'essenza originale, ma a richiamo e pretesto. Anche se in certi casi il tentativo di rendere somiglianza e gesti risultò lodevole.
E' fuor di dubbio che queste versioni ebbero tutto da perdere nel paragone, e si risolsero in una delle tante disinvolte mercificazioni, che insieme alle carte da gioco, alle figurine, alle « paper-dolls », alle cartoline postali, ai medaglioni e ai pupazzi ricalcavano solo nominalmente la genialità della fonte, aiutandosi con slogans del genere: « You cannot go wrong if you follow Charlie's footsteps! ». Si era evidentemente in un'area ben diversa da quella dove sarebbero fiorite le definizioni del simbolo più universale, completo ed influente della malinconia acuta e ribelle insieme alle ingiustizie umane, espressa senza riscontro creativo nella storia dello spettacolo.

« Hai fatto con dolci occhi di cane / l'America umana / E umano l'americano. / Hai dato gratis la farina. / Guardiano di oche / Hai sperperato il becchime / Rovinando più di una fattoria

/ muratore pugile soldato / Hai sbagliato vita e mestiere », ha scritto Raffaele Carrieri accomunando nella visione del mondo attuale la propria delusa senescenza con quella del vagabondo.

C. B.

Checca (v. MAUD)

CHIEF

Joe Dawley
USA, 1967.

Come prodotto d'imitazione, questa strip non fa torto a nessuno: metà **Peanuts** e metà **B. C.** La confezione è presentata ai margini d'una comunità di discendenti degli antichi guerrieri dalla pelle rossa, che hanno ormai gli stessi problemi, gli stessi complessi, le stesse frustrazioni del piccolo borghese di città. L'apparizione saltuaria di bambini e animali nella striscia (la tartaruga e il coyote sono, anzi, i characters più divertenti) sottolinea l'obbedienza dell'autore ai modelli più celebri, anche dal punto di vista grafico.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Eureka» (1967-69).*

CHIOMADORO, IL PRINCIPE DEL SOGNO

Antonino Mancuso (t.) e Erio Nicolò (d.)
Italia, agosto 1952 (« Intrepido »).

E' l'erede di quel **Principe Azzurro** (v.) diventato famoso sulle pagine dello stesso settimanale (l'«Intrepido ») nell'anteguerra.
Chiomadoro è un eroe dotato di una personalità e di una vitalità autonome. Prima di tutto è un divo: bellissimo (non la bellezza stereotipata di stile hollywoodiano, ma quella maschia e un po' eccentrica), porta lunghi capelli biondi e possiede un fisico da atleta. E' uno dei primi eroi che cambia d'abito piuttosto spesso, che veste con uguale eleganza da principe indiano e da pilota di guerra. Ha una tigre, Marana (ricorda un po' la salgariana Darma), che lo segue come un grosso fedele gatto, e un prodigioso cavallo bianco, Sciabar, dotato di intelligenza quasi umana.
Nonostante le premesse — il tipo del personaggio e l'ambiente — il comic non è scivolato nella melassa del romanzetto per signorine. Chiomadoro ha saputo restare un eroe moderno; nelle sue avventure, di taglio rapido e deciso, partecipa come pilota da caccia alla seconda guerra mondiale contro i giapponesi e, successivamente, tratta l'indipendenza dell'India, quale rappresentante del suo paese.
L'India di Chiomadoro è quella dei depliants turistici, popolata di tigri, elefanti, maharajah e tracotanti inglesi impregnati di spirito colonialistico. Ma a guardare bene, gli eroi sono però tutti « italiani », con le tipiche reazioni passionali e i limiti imposti loro dall'educazione borghese. Zaira, la principessa indiana fidanzata di Chiomadoro, credendo che l'uomo amato sia suo fratello, non trova di meglio che correre a chiudersi in un convento (indù, naturalmente). Dio, patria, e famiglia: la patria è l'India e dio è la Trimurti. Ma la sostanza non cambia.

E. M.

CHIP 'N DALE

CIP e CIOP
Walt Disney

I nomi di questi eroi, due animaletti che ogni lettore dei fumetti disneyani ben conosce, nascono dalla pronuncia sillabata di un famoso stile di mobili, con predominanti ornamenti rococò, creato nel 1750 da Thomas Chippendale.

Le bestiole, pescate in moviola nella serie documentaristica « True Life Adventures » appartengono alla specie dei « chipmunks » (« tamia orientale »), roditori con manto a strisce, spesso chiamati « scoiattoli raccoglitori ».

Gli studios Disney hanno replicato una formula fruttuosa sperimentata con il « duo » Gas-gas e Giak (i due sorci farfuglioni di **Cenerentola)**. Il successo ancora una volta, dipende dal contrasto degli elementi del sodalizio: Cip, sbrigliato e saputello, e Ciop, smargiasso, sempre tardo nel realizzare un pericolo o un'occasione propizia. Perennemente intenti a far provviste per l'inverno e a stipare di ghiande un tronco cavo, riempiono l'aria con i loro gioiosi squittii e disturbano le sieste di Paperino. Se il dispettoso anatro gioca ai piccoli roditori brutti tiri, questi si risolvono puntualmente a suo danno: è una regola ineluttabile.

S. T

CICERO' S CAT

Budd Fisher
USA, 1937.
Al Smith

Il gatto « steinberghiano » (più ometto felino che micio antropomorfo) fece la sua apparizione nel 1937, in una chiosa alla « sunday » di **Mutt & Jeff.** Tutte le tavole di comics col « pedigree » **(Krazy Kat, Buster Brown, Boob McNutt,** eccetera) hanno avuto questa specie d'appendice con duplice scopo: consentire a giornali di diverso formato di sopprimerla o meno per ragioni di impaginazione e permettere al disegnatore di « scaricarsi », di lasciarsi andare ad una sorta di sberleffo, dopo le fatiche della esecuzione della planche.

Già nel titolo, « il gatto di — un non meglio identificato — Cicero » (e non « il gatto Cicero ») s'avverte la presenza di un nobile « nonsense », accentuato poi dallo sviluppo di lunari gags, parecchio lontane, per fare un esempio, da quelle pur geniali e ricche di estro surrealistico del « gatto Felix ».

Con la prosecuzione di **Mutt & Jeff** (alla morte di Fisher) da parte di Al Smith, il consenso ottenuto da Cicero's fu tale da costringere l'autore ad allestire pannelli con caratteristiche di autonoma tavola domenicale, ma tuttavia le mattate del gatto hanno perso, nel loro tratto arcaico, la genialità di Fisher.

S. T.

- *Pubblicato da « Eureka-Natale 1967 ».*

CIMARRON, EL

Walter Ciocca
Argentina

Ciocca è riuscito a infondere in questo personaggio sanguigno, Lindor Covas « El Cimarron », tutta una mitologia popolaresca o, per meglio dire, quella cultura gaucha che va dal Martin Fierro di José Hernandez al Hormiga Negra di Eduardo Gutiérrez, da Santos Vega a Juan Moreyra. (L'altro grosso character argentino, il **Cisco Kid** (v.) di Salinas, limitato dal successo nord americano, finì invece per assumere toni azzimati e scarsamente autoctoni).
Pur non inventando nulla, l'autore ha valorizzato come nessun altro l'ambiente e le genti della Pampa, ed ha realizzato un fumetto realistico che ha avuto anche il merito di aprire la strada ad un altro eroe gaucho: **Rosendo Pampa** (testi di Eugenio Mandrini e disegni di Casalla). Valida sotto l'aspetto figurativo, la storia di « El Cimarron » si avvale, nei coloriti dialoghi, delle vive espressioni e dei dialetti della prateria sudamericana, meritando di conseguenza un ulteriore e non usuale interesse linguistico.

F. F.

Cino & Franco (v. TIM TYLER'S LUCK)

CIP ARCIPOLIZIOTTO

Benito Jacovitti
Italia, 1945 (« Il Vittorioso »)

« Ma tutto questo, mio caro Gallina, io lo supponevo! ». « Certo, Maestro! ». E' questa la rituale conclusione di ogni avventura del singolare duo (un trio, se si include anche il cane Kilometro) formato da Cip e dal suo assistente, Gallina.
Poliziotto al quale non ne va bene una, Cip rifà il verso a un classico della letteratura poliziesca, l'indimenticabile Sherlock Holmes. Ma a differenza di lui, i metodi che usa e i ragionamenti che adotta lo portano immancabilmente a far fiasco. Giacché gli sciocchi son protetti dal benevolo occhio del cielo, non gli manca tuttavia il trionfo finale con l'immancabile « Io supponevo ». Né gli viene meno l'incondizionata stima del suo aiuto, un Watson di provincialismo integrale, che con la sua corpulenza è la tangibile incarnazione della dabbenaggine. Con tanto sperpero di materia grigia quest'agenzia privata dovrebbe chiudere in men che non si dica, ma la sua buona sorte è il perfido **Zagar** (v.).

G. Br.

Cip & Ciop (v. CHIP 'N DALE)

Cirillo (v. NAPOLEON)

CISCO KID, THE

José Luis Salinas (d.) e Rod Reed (t.)
USA, 1950.

Una trita battuta, quella che vede nel cambio delle « masse » equine l'unica variante esistente tra un western e l'altro, potrebbe calzare per definire l'opera di un abile disegnatore sudamericano: José Luis Salinas. Egli stesso non ha reticenze ad ammetterlo: « Per quanto riguarda il futuro, voglio

dedicarmi a quello che è stato il mio sogno di sempre: il disegno a colori con particolare riguardo agli animali, che amo molto e dei quali ammiro tutto, il bene quanto il male ».
Il cavallo è sinonimo di west (c'è chi data la fine ufficiale dell'epopea western con l'avvento del treno) e Salinas ne è il profeta. Nemmeno il grande Foster, nel disegnare uno schiumante cavallo al galoppo, può stargli alla pari. Per quanto, tuttavia, le figure dell'argentino non posseggano la compostezza elegiaca dei suoi cavalieri.
Salinas, iniziata nel 1929 l'attività di disegnatore pubblicitario, nel '36 crea la sua prima strip **(Hernan el corsaro)**. Dopo aver illustrato classiche storie d'avventura, nel 1949 approda negli U.S.A. e, ingaggiato dal « King Features », inizia l'anno dopo **Cisco Kid.**
Il mitico eroe messicano, almeno come lo presenta questo comic, è il prototipo del playboy latino: bruno, sorriso smagliante, sempre elegantemente fasciato da un completo nero, coraggioso, rubacuori, protettore degli indifesi. Come l'hidalgo manchesco ha per ciondolo il grasso e fifone Pancho. Se in passato si trattava di un personaggio quanto mai tradizionale (ma Salinas si limitava ad illustrare le sceneggiature che riceveva), oggi, con il western scaduto a saga oltremodo violenta, Cisco è completamente fuori delle regole, tant'è che proprio in questi ultimi tempi il contratto del disegnatore con il « King » non è stato rinnovato.
Va riconosciuto inoltre che oltre ai cavalli, il disegno naturalistico di Salinas ben si presta a ritrarre le maschie figure dei cow-boys. Il tratto, datato, conferisce minuziosità all'ambientazione del vecchio West e pure un certo godibile tono burlesco da vaudeville.

S. T.

- *Pubblicato dagli « Albi Furore » (1953 -54) e, in appendice, dagli « Albi Antares » (1958).*
- *BD. 115 e 123; CC. 1; E. 13; GA. 335; MA. 143; PL. 184.*
- (0862).

CIUFFETTINO

Yambo
Italia, 1935 (« Il Giornale di Cino e Franco »).

« C'era una volta a Cocciapelata il signor Attanasio calzolaio. Quella birba di suo figlio Ciuffettino andava a scuola ed era la croce del maestro e la delizia della scolaresca ». All'in-

circa così iniziavano le avventure « scritte » di questo ragazzino e del suo cane Melampo, che vennero quindi ridotte a fumetti dallo stesso autore, il quale già si era conquistato presso il pubblico dei giovani un successo pari quasi a quello di Collodi. Anche se immeritato tuttavia, chè la lettura indubbiamente divertente e scanzonata, veniva sminuita parecchio dai troppo evidenti paralleli con la famosa matrice: Burchiello come Lucignolo, Mastro Spellacane invece di Mangiafuoco, la fata « dei bambini buoni » al posto di quella Turchina. (L'anno successivo Yambo curerà la riduzione in fumetti delle « avventure » di Giulio Cesare, aderendo al clima incombente di esaltazione della Roma imperiale). Allo scoppio della guerra, il piccolo personaggio riapparve in due avventure: « C. nell'isola dei falchi neri » e « C. nella cometa ».

S. T.

- *Pubblicato da « Il Giornale di Cino & Franco » (1935-36) e « Topolino » (1941-42).*

CLAIRE VOYANT

Jack Sparling (t. e d.).
USA, 1 maggio 1943.

Ottimo illustratore, efficace e personale, Sparling aveva dato in precedenza buone prove con *Hip Hurrà*. Con questo nuovo comic, impegnandosi nella doppia veste di soggettista-disegnatore, tentò il gran colpo, ma i risultati furono in sostanza mediocri. La storia di Claire, raccolta da una scialuppa di salvataggio, senza che si sapesse chi fosse e dove stesse andando, stuzzicò per qualche tempo la curiosità del lettore, ma alla fine si rivelò fiacca e priva d'interesse. La teoria di Sparling, secondo cui si deve lavorare attorno al personaggio per conoscerlo a gradi e per poi svilupparlo convenientemente, funzionò sin quando il periodo bellico favorì i casi patetici o drammatici della sua eroina, che, per altro, rappresentava pure un realistico motivo di richiamo ai drammi della gente comune. Finita la guerra, e svelato il segreto della sua persona, Claire rimase fissa nel ruolo di un'attrice teatrale complessata da futili motivi. In breve, il personaggio con il ricomporsi globale dei dati che lo riguardavano, perse d'interesse e si dovette sopprimerlo.

G. B.

- *WA. 298.*

CLARABELLE COW

CLARABELLA

Walt Disney
USA, 2 aprile 1930.

fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Tagliaferro, Paul Murry.

Quando i personaggi disneiani videro la luce, Topolinia non era stata ancora inventata. Gli animali non avevano ancora subito quel processo che doveva trasformarli in « maschere » umane per assecondare un'identificazione sen-

za mezzi termini. Clarabelle Cow era allora una mucca a tutti gli effetti, senza sottintesi, con l'elementare obbiettivo del pascolo e il campanaccio al collo. Priva delle mani a quattro dita, coperte da guanti bianchi con quattro pinzettature nere, e della gonna con disegni a rombi, senza falsi pudori essa faceva sfoggio dei suoi attributi di solida produttrice di latte. Camminando a quattro zampe, aveva per lo più al fianco, e non certo per ragioni sentimentali, il cavallo Orazio, pure lui scalpitante su quattro ferratissimi zoccoli, equipaggiato di imbasto al collo, morso e cappellaccio — una vecchia bombetta — da buon ronzino da tiro. Col passare degli anni, però, Clarabella vestì i panni della matriarca, e insieme le ottusità e le romanticherie del caso. Amica per la pelle di Minnie, ciacolona e sventata, spesso le spetterà il ruolo « della rapita da salvare ». Facile alle infatuazioni (perfino Gambadilegno e Squick l'hanno ficcata nel loro carniere), saprà, tuttavia, da buona americana volitiva, rientrare nei ranghi, rinnovando i fasti delle donne della frontiera. Il suo amore resterà il buon Horace Horsecollar, un amore tiepido e senza grandi slanci ma sicuro e privo di imprevisti.
Andando avanti negli anni ha accentuato la sua debolezza per gli abiti vistosi, ma spesso si è ricordata del « collier » che l'ha resa popolare: il vecchio classico campanaccio.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967); « Almanacco Comics 1968 » (Lucca); « Guida a Topolino » (« Comics Club », nov. 1966).*

COCCO BILL

Benito Jacovitti
Italia, 1957 (« Il Giorno dei Ragazzi »).

Certamente, con la sua personalità così vulcanica, Jacovitti ha rinvenuto nel West un ambiente quanto mai adatto alla sua prorompente vena dissacratrice. L'atteggiamento, già denunciato all'inizio della carriera (**« Il barbiere**

della prateria »), e coltivato e « affilato » poi attraverso altri racconti *(Pete lo sceriffo, Pippo cow-boy), Tex* Revolver, ecc.) trovò in **Cocco Bill** la sua apoteosi.

La saga organica del personaggio gli permette di esplorare e demolire sistematicamente tutti i luoghi comuni del genere. E la demolizione comincia proprio dall'interno del personaggio che, simmetrica negazione dell'eroe classico gran bevitore di whisky, non si disseta che con camomilla. Ma se la bevanda è casalinga, non per questo egli cessa di essere un eroe con tutti i possibili quarti di nobiltà: pugno d'acciaio, mira infallibile, inesauribile energia, doti diplomatiche con gli indiani, violenza spietata coi banditi.

Altrettanto puntuale la satira dei personaggi di contorno: allorché Cocco Bill è coinvolto nella guerra di secessione, i sudisti si esprimono spesso in dialetto napoletano; le giubbe rosse e gli scouts, quando prendono la pista giusta è per mero caso; e il calumet della pace? Talmente puzzolente da fare svenire chi ne aspira il fumo.

Anche l'ambiente ha la sua parte: le cittadine gremite di saloons, sulla porta dei quali non manca il surreale « chiuso per imminente sparatoria »; le mandrie di bovini, comodamente stravaccati a parlare del più e del meno, magari con il ventre « riservato alla pubblicità »; e l'immancabile banda, un'accozzaglia dei più scalcinati individui o un'intera famiglia di efficienti pistoleros tanto simili fra loro che soltanto il colore li distingue.

La comicità di Cocco Bill nasce dunque dal costante rifare il verso a ognuno di quegli aspetti che ci siamo abituati a considerare classici, al limite del leggendario. Ed è in questo ritmo sfrenato di ballata al mandolino che la estenuante vena di Jacovitti acquista valore universale.

G. Br.

- *« Assunto » da una fabbrica di gelati, compare in tavole pubblicitarie; è stato inoltre animato dai fratelli Pagot per Caroselli televisivi.*
- *Pubblicato da «Il Giorno» (1957-67), «Corriere dei Piccoli» (1968-69).*

Colomba Bianca, regina dei Navajos

Gran Bretagna, 1933.

La pressochè interminata serie di pellicole hollywoodiane che hanno tratto ispirazione dalla « avventurosa » conquista del West ha finito per sofisticare in tutto la realtà di un universo tuttavia ben connotato da numerose testimonianze iconografiche. In esse, inutilmente si cercherebbero quei cinturoni, pistole e fucili che la tradizione cinematografica vorrebbe fossero la divisa del pioniere e del cowboy. Le nebbiose immagini dell'epoca ci parlano piuttosto di uomini non proprio atletici, dai volti incolti, e infagottati in tetre palandrane: l'antitesi cioè dell'eroe « cappellone », sdutto e fascinoso, tipico della narrativa di celluloide. Ma anche di quella quadrettata, chè appunto dal cinema essa è stata influenzata e condizionata.
Colomba Bianca, una delle prime storie a continuazione, ebbe il merito — seppure nelle sue ingenuità — di rispettare la verità del tempo, presentando personaggi ed ambienti che nulla avevano della falsa leggenda. I pellerossa sono semplicemente un fiero popolo primitivo; i coloni non portano sempre al fianco le « colt », nè sono manichini che si fanno ammirare; la vicenda (quella di una bimba bianca adottata da una tribù indiana ed eletta regina, la quale finirà con l'unirsi al cow-boy Tom Trent suo difensore contro l'usurpatore Buck Wisney) testimonia anch'essa una sincerità controcorrente e rari cedimenti alle tentazioni edificanti (semmai frutto delle prolisse e pleonastiche didascalie che sostituirono i balloons nella versione italiana).

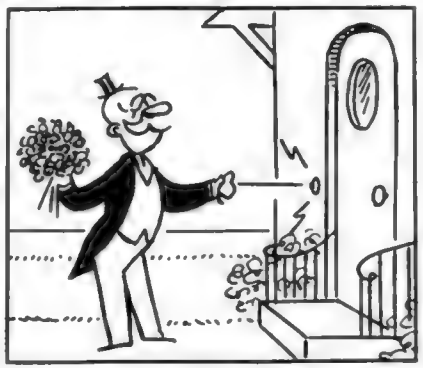
G. S.

COLONEL POTTERBY

IL COLONNELLO E LA DUCHESSA

Chic (Murat) Young
USA.

Dagwood Bumstead è definito il marito più noto d'America: settanta milioni di persone si vedono giornalmente nei suoi panni, strapazzati in casa da una moglie cervellotica come Blondie, da una muta di cani e due figlioli, ed in ufficio da un « boss » bilioso come Dithers. Proprio di quest'ultimo, in « Colonel Potterby (and the duchess) », un'altra strip di successo però inferiore alla popolarissima **Blondie**, Young ci propone una versione più umanizzata. Quale potrebbe essere lo stizzoso Dithers fuori dall'habitat di lavoro? Forse proprio Potterby, un arzillo colonnello a riposo al quale piacerebbe tanto « correre la cavallina » se l'incubica « Duchessa » sua



consorte, ennesima esemplificazione del protervo matriarcato americano, non intervenisse ogni volta a distruggere i suoi « piacevoli » sogni.
Il colonnello e la duchessa fanno parte di quella classe sociale per accedere alla quale « parvenues » come Arcibaldo e Petronilla farebbero — o almeno quest'ultima — carte false.
Young disegnava la strip in maniera sciolta e briosa, quasi si trattasse per lui, anche graficamente, di un relax dopo le « fatiche » di Blondie & Dagwood

S. T.

- *Pubblicato da «Kirk» (n. 16 e 17).*

Colt (v. TUMBLEWEEDS)

COMEDIANS, THE

George Wakefield
Gran Bretagna, anni '20 (« Film Fun»).

Nati insieme alla fine del secolo scorso, comic e cinema iniziarono presto a scambiarsi le loro vedettes di pro-

vato successo. A partire dal secondo decennio di questo, sulle pagine di alcuni settimanali inglesi, « Funny Wonder », « Kinema Comic » e « Film Fun» (vissuto sino agli anni Sessanta), cominciarono ad apparire le popolari fisionomie disegnate di Harold Lloyd, Larry Semon (Ridolini), Fatty Arbuckle, Mack Swain, Ben Turpin, Charlie Lynn, Slim Summerville. **Charlot** (v.) li aveva preceduti di alcuni anni, mentre gli altri grandi « comedians » li avrebbero seguiti via via, secondo l'iter della loro ascesa: Laurel & Hardy, Jimmy Durante, e i più recenti Jerry Lewis, Bob Hope, Abbott & Costello.

Allora i cittadini americani erano tutti presi nell'infantile infatuazione delle novità straordinarie: erano i tempi degli hot dogs, dei cabarets, delle pianole, delle autostrade riservate ai modelli Ford, delle gonne con lo spacco, delle suffraggette, della mania del ballo. Di tutto quello, insomma, che sarebbe poco a poco fluito nelle città della plantigrada Europa con l'estatica definizione di «americano», ma che negli USA si mescolava tumultuosamente come il riflesso di una maniera nuova di nutrirsi, di viaggiare, di divertirsi.

Le strips, di cui fu iniziatore l'inglese Wakefield, riportavano sommariamente quest'atmosfera, anche se il « setting» era tradizionalmente britannico. I «film» di carta (come si chiamavano) ripetevano le mille scombinate avventure dei grandi eroi della scuola di Karno e Sennett; mancavano certo del travolgente otto volante di celluloide, ma non dell'humour sottile che sosteneva le lunari azioni rompicollo.

C. B.

CONNIE

LILIANA

Frank Godwin
USA, 1932.

Inspiegabilmente sottovalutato dagli editori italiani che gli hanno dedicato scarsissima attenzione, Frank Godwin (ed il suo disegno personalissimo, ricco di tratteggi, evocante mondi fantastici appartenenti ai pianeti del nostro sistema solare) è da annoverare tra

i cartoonists più prestigiosi d'oltre Atlantico. Connie, la sua protagonista preferita, creata nel 1932 come investigatrice e detective, è un'eroina di delicata femminilità, fornita di intelligenza, spirito d'abnegazione e fermo coraggio. Più che una antesignana, quindi, di Barbarella e derivati, una schietta compagna degli eroi spaziali suoi contemporanei: Buck Rogers, Flash Gordon, Brick Bradford. Le sue sortite nel cosmo, pur ricche di situazioni « insolite » grazie all'inventiva dell'autore e al suo inconfondibile estro grafico, hanno un sapore di credibilità realistica in un'aura legata a certa iconografia ottocentesca. Si tratta, quindi, d'un universo avveniristico affidato soprattutto alla sostanza dei fatti narrati, che offre a volte finali non gratuitamente edificanti contro la violenza e la guerra. Connie non sempre è a zonzo tra i pianeti, a contatto di civiltà « diverse ». Le sue avventure fantascientifiche avvengono anche sulla Terra, ad esempio in Siberia, dove ella si reca con una spedizione scientifica per studiare gli eventuali segreti scaturiti dalla caduta di un'enorme meteorite. Vi scoprirà una civiltà sotterranea che ha abolito la sopraffazione, che sfrutta stupende invenzioni e governata da un « saggio » come avveniva in « Orizzonte perduto » di Milton. I motivi filosofici della eterna felicità si stemperano nell'intrigo avventuroso e quindi nella scoperta di un traditore del sistema. Resta comunque la serietà d'impianto, comune a tutte le vicende « interpretate » da Connie: un'eroina di carta fornita di una precisa dimensione psicologica e di un tutt'altro che banale charme. Un fumetto avveniristico che occupò nell'anteguerra il posto che è oggi di **Jeff Hawke.**

P. Z.

- *BD. 45, 65, 69, 71, 91, 113 e 205; SA. 117.*
- *Pubblicato da «Intrepido» (1938), «Albi Urrà» (1947).*

CORSARO NERO, IL

Rino Albertarelli
Italia, 21 aprile 1938 (« Paperino »).
Franco Chiletto (d.)

Abbondantemente sfruttato nei film e nel romanzo popolare, il personaggio del corsaro gentiluomo, diviene invece nei fumetti una figura abbastanza inconsueta. Prendendolo a prestito dai romanzi di Emilio Salgari, e trasportandolo sulle tavole dei comics, Rino Albertarelli ha dato vita a un « Corsaro Nero » parecchio interessante perché tenebroso, tormentato, a modo suo inquietante.

Fra i personaggi salgariani questo è sicuramente il più complesso, quello che più chiaramente esprime una sorta di « protesta » contro la società del suo tempo, incapace di amministrare la giustizia, ossia di punire i colpevoli. Egli si erge a giustiziere, ma, preso dalla sua missione, confonde la vendetta personale con il castigo. A differenza degli eroi dei comics non lotta per il bene, non difende i deboli (se non in qualche exploit di personale generosità); egli va diritto al suo scopo, quello di uc-

cidere il bieco fiammingo Van Gould che gli ha mandato a morte tre fratelli e che, perchè « giustizia » sia fatta, deve morire a sua volta. Non gli importa che durante questa malintesa corsa all'espiazione degli innocenti vengano coinvolti. Al massimo, l'avversario, arma in pugno, non verrà ammazzato a tradimento; potrà difendersi e lottare fino all'ultimo.

Nella versione di Franco Chiletto l'eroe ha un viso piuttosto duro, lineamenti marcati, un che di crudele, decisamente non simpatico. E' un avventuriero senza scrupoli, senza sfumature, privo di sentimenti, che uccide spesso senza un moto di pietà. E' la negazione totale di quei tormentosi ripensamenti e di quelle vendette che rasentano un lucido delirio, i quali avevano reso il personaggio estremamente cangiante.

E. M.

COYOTE, EL

José Mallorquì (t.) e Francisco Batet (d.).
Spagna, 1943.

El Coyote può considerarsi a giusta ragione una versione spagnola di Zorro: le sue avventure, ambientate anch'esse in California, seguono in tutto o quasi quelle del famoso ispiratore; ciò non nega che ai romanzi di Mallorquì, contrassegnati da uno stile piano ma avvincente, sia toccato un significativo successo anche all'estero, dove vennero pubblicati a più riprese. I fumetti arrivarono più tardi, realizzati — su sceneggiature dello stesso Mallorquì — da Batet, il quale ne aveva già illustrati i racconti e i cui disegni, pur non potendosi definire eccezionali, non mancano comunque di una loro grazia; inoltre, e non è poco, essi posseggono qualità di tratto non trascurabili, uno spiccato senso della sintesi nella caratterizzazione delle figure, ed una efficace proprietà di espressione

F. F.

CREEPER

Sergius O' Shaugnessy (t.) e Steve Ditko (d.)
USA, aprile 1968 (sull'albo « SHOW-CASE », n. 73; dal giugno 1968 sull'al-

Nell'attuale contesto politico e sociale americano Ordine e Legalità hanno finito per assumere un alone di misoneismo, come se il progresso delle

istituzioni fosse inconciliabile con il loro mantenimento. Forse per questo, attualmente, i super-eroi più popolari non sono i tradizionali intemerati difensori dei diritti del cittadino, ma i personaggi modellati sull'esempio di **Spider-Man:** figure tenebrose guardate con diffidenza, in non buoni rapporti con i tutori dell'ordine e tagliate fuori dai margini di una società troppo conformista per accettare certi loro atteggiamenti eversivi.
The Creeper, all'aspetto, è un soggetto particolarmente bizzarro: criniera leonina di color verde, occhi spiritati, costume sgargiante, risata di timbro sinistro. Compare all'improvviso dal buio, colpisce i cattivi di turno e se ne va, misteriosamente com'era venuto. Se, in pratica, si tratta della più palese, ma anche della più intelligente, imitazione del celebre Spider-Man (realizzata non per caso dallo stesso illustratore, Steve Ditko), tuttavia, il comic rinuncia ai sottotoni tragico-patetici delle vicende dell'Uomo-Ragno e si inserisce, per il disegno e le trame, nella tradizione « gotica », insinuando nell'atmosfera che un tempo era caratteristica di **Batman** una vaga carica d'ironia ed un andamento grottesco più accentuato.

S. F.

CRINGE

Maddocks (t. e d.)
Gran Bretagna, 1967.

Nel panorama ricco e sfaccettato del comic inglese si è imposta, in sintonia con le tradizioni narrative della cultura anglosassone, una provincia sofisticata percorsa dai brividi della più completa sregolatezza, aperta alle finte di una sorniona mistificazione. In essa ha pieno diritto di cittadinanza, gli spetta anzi un ruolo prestigioso, un cartoonists come Maddocks che ha messo in circolazione almeno due tipi straordinari, illuminati dai bagliori di una dolce follia: **Four D. Jones** (v.), un insolito cow boy che fantasiosamente si anima nelle più contradditorie dimensioni spazio-temporali e **Cringe**, nato per portare ancora avanti l'humour più rarefatto, la sconclusionata libertà, l'invadente provocazione di un universo in cui tutto è possibile. Sulla finestra appaiono impronte di ippopotamo, la metropolitana sbocca nella Manica, il vostro club è un covo di ladri di ombre, un cliente vi dà appuntamento nel bidone della spazzatura: nessuna meraviglia, siamo nel palcoscenico personale in cui si esibiscono Horatio Cringe, il più abile segugio di tutti i tempi, e il suo cane Standfast II. Le strisce beffarde si sviluppano in cadenze caricaturali, nei modi di una surreale comicità: la tradizione poliziesca si stravolge nelle sue regole fino a ribaltare il metodo deduttivo in una pioggia di gags scoppiettanti. La *detection* si apre alla sgangherata irresponsabilità di questo *private eye* pasticcione, che, attraverso la catena degli equivoci più imbarazzanti, riesce a far centro. « Grande, impareggiabile Cringe, genio fulgidissimo, occhio di lince...! ».

O. C.

- *Pubblicato da «Tommy» (1968-69), «Eureka» (1969).*

CUCCIOLO

Alex Murray, Carlo Chendi e altri (t.). Giuseppe Perego, Franco Aloisi, Manberto, Luciano Bottaro, Giorgio Rebuffi (d.).
Italia, 1952 (« Cucciolo »).

Le « coppie » comiche hanno sempre interessato il pubblico dei ragazzi: da quella popolarissima di Stanlio & Ollio, a quella di Gianni & Pinotto, ai recenti Ciccio & Franco. Un certo filone del cinema le ha ampiamente sfruttate ed altrettanto hanno fatto i fumetti: Mutt & Jeff piuttosto che Topolino & Pippo. Anche il comic italiano ha tentato questa strada ed il successo ha addirittura varcato le Alpi con il «team» Cucciolo & Beppe. Piccolo, intelligente il primo è simile a Topolino; l'altro, alto, magro e un po' stupido, è l'immagine speculare di Pippo. Circondati da un folto gruppo di comprimari e caratteristi come Tiramolla (un ragazzo (?) elastico) Bombarda (un Gambadilegno made in Italy), il cane Pugacioff (un Pluto russo), Tip Tap e Top, nipoti di Cucciolo e ombre di Qui, Quo, Qua, i due hanno plagiato in maniera più o meno discreta le avventure dei congeneri eroi americani. Come loro, anche Cucciolo & Beppe sono cresciuti col passar degli anni, ma hanno tenuto duro nonostante il canovaccio delle storie non abbia subito minime variazioni e, soprattutto, benchè sia mutato in gran parte il gusto dei lettori.

G. B.

- *Pubblicato da «Storie e Fiabe» (1956-69), «Cucciolo & C.» (1956-69).*

CUORE GARIBALDINO

Vichi (t.) e Carlo Cossio (d.)
Italia, 1939 (« Intrepido »).

Alla fine degli anni trenta, in clima di pressante nazionalismo, il fumetto italiano, carente dell'umorosa struttura delle funnies americane, scivolò inesorabilmente verso i temi stucchevoli del melodramma passionale. Ne fu esemplare testimone **Cuore Garibaldino**, una intricata vicenda dove le imprese sud-americane dell'Eroe dei due mondi si intrecciano agli amori di Leardo Stigli (cadetto in patria, garibaldino in terra straniera) e di Stella Natoli, una bella emigrata non dimentica « degli antichi vincoli di sangue con la Madre Patria ». Contro di loro la crudele e infedele Carmencita, nipote del dispotico Governatore della colonia — spesso affiancato nelle ribalderie dall'austriaco cap. Stern — ed uno stuolo dei più tradizionali felloni della narrativa d'appendice.
Il pretesto nazionalistico permise che questo comic « all'italiana » trascinasse i suoi tristi amori attraverso una lunga serie di peripezie patriottarde e neppure il disastro che travolse l'Italia nel 1943 riuscì a porre la parola fine. I nipoti di Leardo e Stella erano pronti a combattere la guerra partigiana contro « gli invasori teutonici e i loro lacchè fascisti » e a rinnovare contrastati amori tra strazianti colpi di scena e lacrimevoli abbandoni a confermare tuttavia che « il vero amore trionfa sempre ».

R. T.

CUORICINO

Italia, 1958 (« Il Monello »).

Un fumetto « tuttobuono » ove sono stati banditi i principi, le scarpe di coppale, i fiocchi, i vestitini di pizzo ed i giocattoli costosi. I protagonisti sono bambini di estrazione popolare, nè buoni nè cattivi, che agiscono e vivono in un loro piccolo mondo povero di periferia. Le loro caratteristiche somatiche — orecchie d'asino o di coniglio, denti cavallini, la lumachina sulla testa della bambina « lenta come una lumaca » — forniscono uno tenue spunto caricaturale.
Cuoricino (un nome quanto mai programmatico) è il bambino buono per eccellenza: non soffre della sua povertà (anzi trova modo di dividere quel poco che possiede con i più poveri di lui), non marina la scuola, non rompe mai un vetro giocando a pallone. Aiuta le vecchiette ad attraversare la strada e spesso si prende generosamente le colpe dei misfatti altrui. Durante le vacanze — invece di giocare coi compagni — aiuta il suo papà a fare qualche lavoretto. Insomma, una favola umanitaria che sprizza ipocrisia da ogni quadretto.

E. M.

CUTO

Jesus Blasco
Spagna, 1940 (« Chicos »).

Blasco, uno dei maggiori disegnatori spagnoli, in possesso di una tecnica che non teme il passare degli anni e di un tratto personale e inconfondibile, è anche l'autore di altri due noti personaggi: **Anita Diminuta** (v.) e l'**Artiglio d'acciaio** (v.).
Dal suo apparire, l'iconografia di Cuto ha subito molteplici mutazioni: il monello del primo periodo è divenuto strillone di giornali, poi atleta disciplinato, in seguito ufficiale dell'esercito statunitense, sino ad assumere il ruolo del giornalista impiccione. Al pari di molti altri characters, egli si muove ed agisce nello spazio del quadretto come un eterno adolescente, alieno da obblighi sociali, occupato soltanto a difendere una giustizia impersonale ed astratta, senza colore nè vincoli ideologici.
Blasco, che lo aveva temporaneamente abbandonato, ha di recente ripreso in mano il protagonista iberico n. 1 e lo ha calato senza mezzi termini in un clima decisamente anglosassone.

F. F.

D

DALE ARDEN

Alex Raymond
USA, 7 gennaio 1934.

Austin Briggs, Mac Raboy, Paul Norris, Dan Barry, Al Williamson, Ric Estrada, Pat Boyette, Read Crandall (testi dei racconti illustrati da Williamson: Archie Goodwin).

Contestare uno studioso dei «comics» tra i più attenti e documentati (Stephen Becker) può sembrare irriverente, seppure si tratta di impugnare una sua sola e breve definizione: « ciò che Flash Gordon aveva di sensazionale non era la storia; lungo gli ignoti sentieri dello spazio stellare qualsiasi sequenza può essere originale. Nè Gordon e la sua amata, Dale, si scostavano dall'eroe e l'eroina tradizionali ». Certamente, nel « modellare » la compagna di Gordon, Raymond non lesinò

in dolcezza, intraprendenza, coraggio (ingredienti insostituibili), ma la privò pure di quel pizzico di mistero e di quell'abbondante dose di autoritarietà matriarcale che sono in ogni caso qualità e difetto delle eroine dei fumetti. Furono proprio queste carenze a differenziare Dale.

Non c'è poi da stupirsi se essa è la più bella (persino i personaggi malvagi, nelle storie di Raymond, sono rappresentati con avvenenza e maestosità). Ad un apollineo, vigoroso Gordon, il cartoonist contrappose una Dale tenerissima, una fanciulla da proteggere, il cui delicato profilo riproponeva quello delle « cover girls » delle argentate copertine delle riviste

americane di moda anni venti/trenta. I principi, belli e spavaldi, pullulanti nei quadretti di Gordon, s'invaghivano inevitabilmente di lei e avversavano Gordon, concupito a sua volta dalla regina di turno. Le baruffe sentimentali, provocate dalla reciproca gelosia, terminavano solamente quando il principe sposava la regina bellona e « cattiva ».

Uno stratagemma per condire di suspense la storia è stato tuttavia ideato da Dan Barry, attuale realizzatore della saga. Egli ci ha mostrato infatti una Dale disincantata dalle continue, rischiose spedizioni del suo biondo astronauta, e decisa a « scaricarlo » per sposare un tranquillo costruttore, certo Steve Benton.

S. T.

- *Dale Arden, nei serials cinematografici degli anni 1936-38, fu l'attrice Jean Rogers.*

- *Vedi* Flash Gordon; *TR. 46.*

DAN COOPER

Albert Weinberg
Belgio, 1967 (« Tintin »).

Il comandante Dan Cooper è in fondo il Michel Vaillant dell'aviazione e della cosmonautica. Se c'è un nuovo tipo di aeroplano o di razzo vettore da sperimentare, si può star certi che sarà convocato lui, l'asso dell'aeronautica canadese, puntualmente disponibile alle istanze dei progettisti e degli strateghi di qualsiasi parte (occidentale) del mondo. Il fumetto belga sembra aver bisogno di queste figure di collaudatori ad alto livello, per ottenere il massimo della tensione attraverso la combinazione del rischio « tecnico » con gli imprevisti propri dell'avventura. Il vantaggio « umano » di Cooper su Vaillant è quello d'una meno palese misoginia, anche se le sue prospettive matrimoniali non sembrano avere breve scadenza.
Volta a volta pilota acrobatico o esploratore spaziale, Dan è protagonista di imprese che superano raramente il limite del « verosimile » immediato. E' noto, del resto, che Weinberg usa documentarsi scrupolosamente prima di disegnare le sue tavole a colori: il risultato è quello, insomma, di un comic « realistico », che nel filone aviatorio figura certamente con dignità.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Albi Ardimento» (1969), «Classici Audacia» (1965).*
- (1398).

DAN DARE, PILOT OF THE FUTURE

Don Harley (d.) e Frank Hampson (t.)
Gran Bretagna, 14 aprile 1950 (« Eagle »)
Keith Watson

Il settimanale « Eagle » rappresentò per l'editoria inglese per ragazzi l'ideale base di rilancio dopo le restrizioni imposte dalla guerra, grazie alla sua sfolgorante veste tipografica a colori. Ciò consentì agli artisti di introdurre un nuovo sistema di illustrazione che combinava il disegno a tratto con la pittura. Se Frank Humphris si fece apprezzare per il suo **Jeff Arnold** (v.), meglio ancora vi riuscì Harley con le notevoli tavole della saga spaziale di **Dan Dare,** realizzata con tratto preciso e sorretta da una viva fantasia tecnologica.
Detto che col **Gordon** di Dan Barry e con questa space-opera il fumetto avveniristico passò dalla fase puramente fantastica a quella « realistica », segnata cioè da precisi limiti scientifici, sarà opportuno ricordare che Dan Dare ebbe però tutt'altre origini. Il character, infatti, nacque con vesti femminili: si chiamava Dorothy Dare e si trattava di una donna detective che lavorava, insieme con un francese ed un americano, per l'organizzazione delle Nazioni Unite. L'incalzare degli eventi consigliò Hampson a mutare l'eroina in un eroe ed a mandarlo in giro tra le galassie.
Prototipo degli esploratori spaziali della attuale science-fiction, Dan è perfettamente inserito nel lavoro di squadra. Nessuna sua impresa è mai stata il frutto di iniziative o di impulsi personali; conscio della sua appartenenza ad una équipe, Dan ha « lavorato » duramente per mantenere salde le regole narrative che vogliono la Terra in stato di inferiorità rispetto ad altri mondi, ma tuttavia vittoriosa alla fine grazie al valore e all'intelligenza dei suoi rappresentanti migliori. I meriti del comic, quindi, non vanno ricercati tanto nei testi (validi ma non eccezionali), ma piuttosto nell'aspetto grafico di indubbio merito e spesso di suggestiva originalità.

G. S.

- *Pubblicato da « Il Disco Volante » e da « Il Giorno » (1957/63).*

DAREDEVIL

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, aprile 1964 (sull'albo « DAREDEVIL », n. 1).

R. Thomas (t.), W. Wood (d.), J. Romita (d.), G. Colan (d.), B. Smith (d.)

Divenuto cieco in seguito ad una disgrazia, la natura non soltanto gli ha acutizzato gli altri sensi ma (grazie ad un misterioso fenomeno fisico) gliene ha donato uno nuovo: una sorta di radar naturale — simile a quello dei pipistrelli — che gli consente di

da

muoversi senza aiuto nelle tenebre della notte e persino in quelle eterne. Allenatosi con puntiglio nelle varie discipline atletiche e acquisite la forza di un lottatore e l'agilità di un trapezista, si è consacrato alla caccia dei criminali fra i grattacieli di New York. A parte la cecità (neppure una novità, del resto, chè già il **Doctor Midnite**, un super-eroe degli anni Quaranta, era minorato come lui), Daredevil non è certo un personaggio originale. La sua collocazione, in equilibrio fra il poliziesco, il « nero » e la fantascienza, ossia su quell'area dominata da **Batman** e **The Spirit**, ha retto abbastanza bene il confronto con gli illustri ascendenti sinchè a disegnarlo erano artisti come Kirby, Wood o Romita. Oggi, in mano a mediocri

illustratori, è solo una scadente imitazione di modelli più che collaudati.

S. F.

- CC. 1; L. 16.

DAVY CROCKETT

Gianluigi Bonelli (t.); Renzo Calegari e Carlo Porciani (d.).
Italia, 1956 (« Davy Crockett »).

Simbolo della « frontiera », rappresentante di una età avventurosa e di una epopea, la figura di Crockett è rimasta indefinita e misteriosa. Guida, cacciatore, vagabondo e persino uomo politico, Crockett è uno dei personaggi che più hanno stuzzicato la fantasia dei soggettisti dei fumetti e non soltanto di quelli. La sua incerta collocazione tra realtà e leggenda, sollecitò anche uno dei più prolifici « writers » italiani, Gianluigi Bonelli, il quale, coadiuvato dall'esperto Renzo Calegari, diede vita ad una spigliata versione del leggendario trapper (per altro ricordato dai fumetti con più versioni di diversa nazionalità).

Il Davy Crockett disneiano.

G. B.

DEBBIE DEAN, CAREER GIRL

Bert Whitman (t. e d.)
USA, 11 gennaio 1942 (« New York Post »).

Ereditiera di una favolosa fortuna, ma stanca della dorata routine, Debbie decide di mettersi a lavorare per poter finalmente « vivere ». Questo il succo di un comic dei quartieri alti che l'autore — avendo conosciuto dall'interno l'ambiente giornalistico e quello editoriale — volle collocare in un « setting » che gli era familiare. Debbie, infatti, ottiene un lavoro come reporter ed inizia una serie di avventure che la portano ad analizzare gli aspetti quotidiani della realtà americana. Il suo sguardo, quello di una « american girl » anni Quaranta, ormai indipendente ma pur sempre legata al mondo della propria estrazione, è abbastanza attento (almeno a detta dei critici statunitensi). E non è un caso che parte delle sue storie siano ambientate a Deansburg, una cittadina di provincia ove suo zio, Gunga Dean, è sindaco, ma più chiaramente — come lo indica il nome — intestatario e padrone assoluto. Sostituendolo nella non difficile carica di « mayor » locale, Debbie riafferma la tradizionale intraprendenza della donna americana in un momento particolarmente delicato della vita nazionale USA.

G. B.

- WA. 300.

DENNIS THE MENACE

GIAN TEMPESTA, TOTO' TRITOLO, L'ATOMICO DENNIS

Hank Ketcham
USA, 1950.

Condotto con diabolica abilità espressiva, esuberante di infinite trovate sul tema antico dell'« enfant terrible » aggiornato fra gli scaffali di un supermercato, schizzato con facilità sempre estrosa, Dennis è ritenuto la più trasparente segnaletica dell'America. Gli aggettivi « negativi » per definire lo scatenato ragazzino, uno per ogni tavola della sua vita, occuperebbero una pagina e più (maleducato, impiccione, disubbidiente, dispettoso, sleale, insofferente, ingrato, interessato, egoista, eccetera, eccetera). Ma la stupidità abissale ed il conformismo irremovibile dei suoi genitori riescono irritanti a tal punto da farlo passare per un illuminato contestatore. Qualunque sua diavoleria ai danni di quei due succubi dell'integrazione, puniti dalla giusta nemesi di aver sognato nel letto a due piazze pagato a rate (e scelto per corrispondenza) un frugoletto boy-scout, è ancora lieve. Scialbe comparse dell'Ordine, ubbidienti sino al respiro alle regole sociali, schiavi devoti della way of living, nolosi sino all'eutanasia, mammà e papà della «minaccia», avendo letto su chissà quale « digest » stolide raccomandazioni sui possibili traumi di una educazione ragionata se non severa, bevono il calice sino in fondo, accontentandosi di

sospirare fra loro e fare a lui dolci rabbuffi: il bambino ha capito tutto, e tutto va a rotoli. Le pentole come i budini della mamma, le amicizie ed i programmi del papà, i rapporti con gli amichetti ed i vicini, le feste tradizionali come i comandamenti.
Analizzato dalla testa ai piedi da saggisti e sociologhi, a Dennis è stato predetto un futuro glorioso nell'Establishment, come ad uno che sapendosi fare strada, volerà alto di qualche centimetro al di sopra dei gradini della scala sociale bruciando gli altri, a ricordo di quel « volli, sempre volli » (in questo caso, « male »), catapultando costanze teorizzate in altri tempi. Ma mentre per i suoi non resterà che la seconda classe dei sentieri melodiosi, per Dennis, a ben guardare, ci sarà più di un filo di speranza.

L.S.B.

- *Edizione cinematografica a disegni animati.*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1967-68), «Eureka» (1967-69).*
- *Pubblicato da «Gianni la Peste» (1960), « Dennis la Pulce » (1964); « Gian Tempesta » (1969).*
- *BD. 113/15; CA. 10 e 13; GI. 43; FO. 132; GA. 258; PA. 13.*

DESMOND

Alex Raymond
USA, 1946 (« N.Y. American Journal »).
Fred Dickenson (t.) e John Prentice (d.)

L' « impareggiabile » Desmond è in ordine di tempo l'ultimo grande caratterista di Raymond e discende in linea diretta dagli inimitabili maggiordomi delle commedie sofisticate di Capra e La Cava (il riferimento al cinema per il fumetto americano non è mai gratuito). Tra gli screditati da un passato illegale che trovano nella sensibilità, nello spirito riflessivo di Rip Kirby uno spiraglio per reinserirsi sulla « giusta via », c'è anche « Des », di solito flemmatico, ma, in più di un frangente, collaboratore del detective grazie ad una congeniale quanto provvidenziale spregiudicatezza. Che Desmond sia un ex-galeotto lo si intuisce solamente (Raymond ha disseminato annotazioni per tutto il contesto, preoccupandosi, con abilità consumata, che

esse appartenessero al curioso mosaico della autentica personalità di Desmond). Fin dalle prime storie di Rip tocca a Des di far lavorare le sue abili dita « per il trionfo di una giusta causa » e di disserrare una robusta cassaforte che cela la soluzione di un caso. Altrove, sono i suoi ex-compari di malavita a soffiargli preziose informazioni per il suo padrone. All'inverso, i suoi « trascorsi » vengono a volte sfruttati da individui senza scrupoli (come quando, sotto l'ipnosi di « Miss Merlin », è costretto ad aprire la cassaforte di Kirby). Con Prentice il personaggio ha acquistato risalto, « spessore », ma anche frivolezza, chè il disegnatore gli ha affiancato sempre più spesso il pasciuto e zelante collega Wiggers.

S. T.

- *Vedi* Rip Kirby.

DIABOLIK

Angela e Giuliana Giussani (t.) e disegni di Marchesi, Facciolo ed altri.
Italia, 1962 (« Diabolik »).

Un personaggio di «intelligenza fuori del normale e di una audacia che non conosce limiti, i cui poteri sembrano soprannaturali; che con speciali maschere di plastica — di sua invenzione — riesce a trasformare i lineamenti del suo volto; con le lenti colorate a contatto cambia il colore degli occhi e che con altri infiniti trucchi modifica il suo corpo atletico in un corpo vecchio e cadente o grasso e rubicondo ». Così lo presentavano gli autori. E aggiungevano: un uomo « di malefica astuzia », in eterna lotta con l'ispettore Ginko, « geniale e tenace », il capo della squadra omicidi che da anni gli sta dando la caccia in giro per il mondo.
« Diabolik », in breve, fu un successo di notevolissime proporzioni, un fatto di costume non sprezzato nemmeno dai sociologhi: lanciò il mito del mascherato (o, meglio, rammodernò quello di Fantomas), il fumetto « per adulti » e, non ultimo, l'erotismo nei quadretti d'avventura. Dopo di lui una congerie di eroi si appropriò del mercato, ma lui seppe resistere con la complice collaborazione di Eva Kant, la sua compagna che ama il rischio ma più ancora i gioielli.
Il tenebroso dagli occhi di gatto furioso, eroe negativo per antonomasia, non usa droghe, nè vanta superfacoltà. La « novità », semmai, sta nell'assurdo totale che impronta le sue azioni delittuose: Diabolik non è motivato nell'agire. L'unica valida ragione dei suoi exploits è quella di tenere vivo il legame con Ginko, nelle cui braccia egli va regolarmente a ficcarsi (ma per sfuggirne all'ultimo istante) quasi a beffa dell'immeritato stipendio del difensore della legge. Mettendosi nella pelle di famosi dirigenti d'azienda,

di politicanti, di poliziotti e di mariti, il diabolico in calzamaglia passa attraverso vicende che si srotolano solo grazie ad incontri con occhi che non vedono, orecchi sordi ed intelligenze sottosviluppate.
Nella versione cinematografica (oltre a rendere più trasparente l'equivoco clima di « cordiale » simpatia attorno alla coppia che offre lampeggiamenti di fedeltà interessata), si è tentato di spiegare l'accanimento di Diabolik contro i beni della società: un « ribelle » che ostenta clamorosamente il suo disprezzo per la comunità. Una surrogazione abbastanza ingenua e del tutto inattendibile, inserita per altro in un « setting » bondistico che ha mutato una lettura « popolare » in un prodotto di elegante fattura.

C. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Mario Bava; i.: John Phillip Law e Marisa Mell (Eva), Italia, 1968).*
- *Pubblicato da «Diabolik» (1961-69).*
- *BE. 73; CW. 2; MA. 218.*
- (0113), (0337), (0410), (0873), (1311), (1420), (1422).

DIANA PALMER

DIANA PALMESI

Lee Falk (t.) e Ray Moore (d.)
USA, 18 febbraio 1936.

Wilson McCoy, Sy Barry, Bill Lignante.

Diana incontrò per la prima volta l'Uomo mascherato il 26 febbraio 1936. La « daily strip » era cominciata otto giorni prima, ma Lee Falk aveva ritardato l'entrata in scena dell'eroe a salvare la bella esploratrice (aggredita in costume da bagno) da una banda di pirati da quattro soldi. Diana piacque subito, come il suo misterioso fidanzato. Anzitutto, c'era il disegno di Moore che esercitava un certo fascino: un disegno nervoso, tendente all'essenziale, molto diverso da quello minuzioso e « naturalistico » di Raymond, e forse proprio per questo più « moderno ». E poi, il personaggio sembrava tolto di peso da alcuni film dell'epoca d'oro di Hollywood: accanto al giustiziere romantico, la donna (ex tuffatrice olimpica, ricca, forte e decisa) era pronta a calarsi in cerca di giacimenti d'ambra nelle profondità dell'oceano a bordo d'una minuscola batisfera e non era per nulla imba-

razzata dagli approcci piuttosto rapinosi del suo cavaliere sconosciuto, ma anzi appariva compiaciuta del vigore dei suoi abbracci. Era, insomma, una via di mezzo fra le Barbara Stanwyck e le Jean Arthur dell'epoca, le eroine della « vecchia frontiera ».
Senonchè, dopo qualche anno, entrò in scena, imprevedibilmente, la signora Palmer. Con l'introduzione di questo personaggio intrigante, dalla mentalità meschina, capace soltanto di procurare guai indicibili alla figlia, le carte del giuoco cominciarono a cambiare. Phantom diventò improvvisamente timido e la stessa eroina si trasformò, a poco a poco, dalla donna indipendente e intraprendente che era, in una ragazza annoiata dell'alta borghesia, in cerca di un qualsiasi lavoro per ingannare l'attesa dell'eterno fidanzato, e vulnerabile come una qualsiasi contadinotta capitata in città. Non solo, ma il suo ruolo diventerà sempre meno importante (in un'avventura del 1959 verrà fatta passare per un'amica d'infanzia di Phantom), e riprenderà un minimo di quota negli anni Sessanta, quando troverà un'occupazione come infermiera volontaria in una squadra sanitaria dell'ONU operante nel Terzo Mondo. Ma la vera Diana non c'è più. Adesso è sempre giovane e corteggiata, molto carina, e assomiglia a Natalie Wood. Tuttavia, il suo fascino ha perduto lo smalto piccante degli anni Trenta.

S. G. B.

- *Vedi* Phantom; *TR. 46.*

DICK FULMINE

Vincenzo Baggioli (t.) e Carlo Cossio (d.)
Italia, 1938.

Vittorio Cossio, Giorgio Scudellari, Sinchetto

Quattro amici (Vincenzo Baggioli, Carlo Cossio, Nino Della Casa, Gigi Casarotti) si incontrano una sera del 1938 al « Bar degli sportivi » di Via Orefici a Milano e nasce Dick Fulmine. Cossio trascorrerà notti insonni, consumandosi gli occhi, per fabbricare sempre nuove « fatiche » del poliziotto italo-americano. Fulmine ha successo e riesce quasi a scalzare i « great heroes » statunitensi (la collaborazione tra Baggioli e Cossio continuerà anche negli anni di guerra per corrispondenza).
Questa la genesi (un po' patetica) dell'eroe: è tuttavia la giusta chiave per capire perchè divenne l'idolo italiano degli anni '40 (o « italico », si potrebbe aggiungere). La parte superiore del viso era quella di Gary Coo-

per: l'eroe adamantino, il cowboy, il lanciere del Bengala, il picchiatello anche, ma sempre dalla parte dei giusti. La mascella invece era « volitiva » e la massiccia corporatura ricordava i colossi di tre generazioni: Bartolomeo Pagano (ossia Maciste), Erminio Spalla e Carnera.
Nel 1967 Fulmine è stato ristampato in edizione integrale e cronologica (come un incunabolo del trecento) provocando critiche e disamine. E' stato accusato di fascismo e di razzismo. I suoi « brutti musi gialli » o « brutti musi neri » (gli antagonisti bianchi li chiamava « piccioncino mio! ») cadevano a decine sparpagliati sotto cazzotti micidiali (ma erano mazzate da teatro dei burattini). S'è intravvista anche una certa ironia: i saloon del Far West come le bettole delle nostre città del nord: quattro canzonacce e un « bicier de vin » (magari una gazzosa). E i suoi antagonisti? Giulio Flattavion, un Mandrake da baraccone, che gli si presenta con l'angoscioso anagramma « Tavion Flat »; « Maschera Bianca » con la pistola a sbuffetto, un travestito mingherlino che le buscava in continuazione. « Barreira », l'oste della malora sudamericano (banditi e malnati dovevano risultare doverosamente di marca estera); ma soprattutti Zambo, il negro cubano, l'Uomo Nero delle favole, la cartina di tornasole di Fulmine (ci sarebbe stato Fulmine senza Zambo?). Una storia grossolana, insomma, « popolare » nell'accezione più retriva, popolata di miti sciocchi e capeggiata da un rodomonte dai piedi di argilla. Come Carnera.

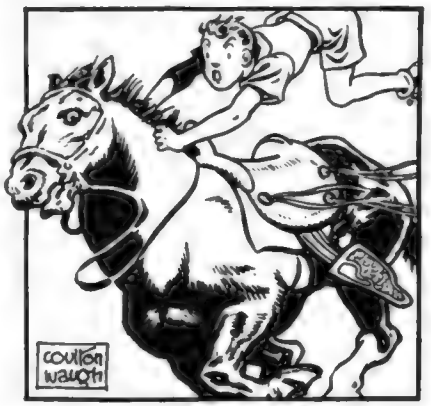
S. T.

- *Carlo della Corte: « Il favoloso Dick Fulmine » (albi « collana anni trenta » 1967); Umberto Eco: « Cosa ci insegna Dick Fulmine » (« L'Espresso » n. 12, 1967).*
- *BD. 75; DC. 125; L. 26.*
- (0340), (0458), (0597), (0598), (0599), (0600), (0741), (1180), (1366).

DICKIE DARE

Milton Caniff
USA, 1932.
Coulton Waugh (d.) e Mabel Odin Burvik (d.)

Dickie Dare ovvero le prove generali



di Terry Lee, grande protagonista della più celebre epopea caniffiana. Nel 1932 l'autore ha 29 anni e lavora per l'Associated Press. Insieme con questa manda avanti le storie di **The Gay Thirties.** Ma Dickie Dare, avventure di un ragazzino sul mare, tra pirati, arrembaggi e scoperti echi dell'isola del tesoro, ci interessa assai di più. Si è detto che già allora Caniff aveva rivelato la sua « mano magica ». La strip ebbe in realtà un grande successo (non paragonabile tuttavia a quello di **Terry e i pirati**) ma dobbiamo dire che Caniff a quel tempo non aveva ancora trovato la sua strada maestra: il disegno è sommario, incerto, soprattutto se raffrontato con quello che splenderà nelle tavole di Terry, in particolare dopo il 1936, quando ormai Caniff è Caniff, è insomma un disegnatore di classe, inconfondibile. Dickie dunque interessa oggi come antecedente, come presupposto di una striscia famosa. Non fosse per questo, non meriterebbe forse l'inclusione.

C. D. C.

- *PA. 133; WA. 213.*

DICK'S ADVENTURES IN DREAMLAND

Max Trell (t.) e Neil O' Keefe (d.).
USA, 12 gennaio 1947.

Quando J.P. Gortatowsky, presidente del « King Features Syndicate » dal 1945, stava pensando ad un comic che illustrasse fatti americani storicamente accertati, William Randolph Hearst gli ricordò di aver avuto molte pressioni per esporre la storia patria in una vivace serie di strip a fumetti: *« mi sembra in effetti interessante che qualcuno racconti la gioventù dei nostri eroi, come essi diventarono grandi uomini e i momenti importanti della loro vita! ».*
Nacque così un tipo particolare di comic. Le bellissime tavole di O' Keefe incominciarono a spiccare nelle policrome pagine dei supplementi domenicali e le didascalie, in sostituzione dei balloons, fecero una discreta concorrenza al **Valiant** di Foster, cui il nuovo racconto si accostava per una certa somiglianza grafica. Lanciato sperimentalmente come **Dick and His Dad** (Dick e il suo papà), il comic, in virtù dello stratagemma del sogno che consentiva a Dick di scorrazzare ad ogni puntata nel tempo, mutò poi di testata accentuando la caratteristica dell'impianto favolistico. Milioni di ragazzi americani hanno sognato con Dick e come lui, di riflesso, sono passati attraverso avvenimenti sensazionali.

G. B.

- *WA. 245.*

DICK TRACY

Chester Gould
USA, 11 ottobre 1931 (« Chicago Tribune »).

La strip di Dick Tracy nacque nello stesso anno in cui il giudice Wilkinson riusciva a far condannare Al Capone, e un anno dopo che Dashiell Hammett aveva creato il personaggio di Sam Spade in « The Maltese Falcon ». Le coincidenze non sono casuali. La narrativa popolare e i comics avevano bisogno d'un poliziotto « di grinta » capace di rispondere con la violenza alla violenza della malavita, colpo su colpo. Le motivazioni di Tracy, del resto, non erano neppure generiche. E' vero che il suo, più che un nome è un nomignolo (Dick, diminutivo di Richard, in gergo sta a significare detective, e inoltre Gould ha raccontato che originariamente voleva chiamare il suo eroe Plainclothes, ossia poliziotto in borghese); ma è anche vero che Tracy s'era arruolato nella polizia non tanto per amore di giustizia, quanto per una sorta di vendetta personale,

di

dopo che i gangsters avevano fatto fuori il padre della sua futura moglie, Tess Trueheart.
« Il pubblico — ha scritto Coulton Waugh — apprezzò il realismo, i particolari: ecco perchè questa striscia, nonostante il contenuto drammatico, ha ottenuto un altissimo indice di gradimento del pubblico ». In realtà, le sue imprese contro i vari Doc Hump, Frank Redrum, Emire, Mole, Shaky, Sketch Paree, Wormy, Spots, Jockie Lyceum, Flattop, Voce d'angelo, Faccia di mosche, ecc. hanno avuto, sì, il merito della plausibilità e di una certa « crudeltà » stemperata nella satira di costume, ma si sono giovate

soprattutto dello straordinario talento espressionistico di Gould (qualcuno l'ha proposto come il Grosz dei comics) e del suo virtuosismo di sceneggiatore, di maestro della suspense e del « taglio » cinematografico.
La violenza e il dinamismo della strip (una striscia « nera ») hanno fatto scuola, certamente: lo stesso **Secret Agent X-9** prima maniera non si era sottratto alla sua influenza (non per nulla, il soggettista che collaborava con Raymond era proprio Dashiell Hammett). Ma i connotati del personaggio di Gould (ecco un esempio di autentico « fumetto d'autore ») sono rimasti inimitabili: quel senso disincantato dell'avventura vissuta non come una esperienza esaltante, ma come una pratica da sbrigare; quei delinquenti mostruosi anche fisicamente; quegli interventi del caso che hanno spesso un ruolo più decisivo di quello delle pur scrupolose indagini.

Tracy è fra i pochissimi eroi dei comics che abbiano messo su famiglia; nel 1949 ha sposato Tess e due anni dopo è diventato padre di Bonny. Ma è curioso che, proprio sul piano delle vicende familiari, Gould si sia allontanato da quella linea di rigoroso realismo che s'era imposto dall'inizio. Junior, il ragazzo che Dick aveva adottato nel 1932, s'è sposato nel 1964 con Moon Maid, una ragazza selenita dai poteri misteriosi, che spesso deve « ricaricarsi » coi raggi solari: una concessione alla moda del futuribile che, se non si può ancora individuare come un sintomo sicuro di decadenza, è certamente un segno di stanchezza e di crisi.

S. G. B.

· *Ha ispirato numerose trasmissioni radiofoniche, serials televisivi e alcuni films di normale metraggio e a disegni animati. L'interprete è stato sempre l'attore Ralph Byrd.*

· *La strip è stata oggetto di innumerevoli parodie, la più celebre delle quali è quella di* Fearless Fosdick *di Al Capp.*

- *Pubblicato da «Robinson» (1945-47), «Linus» (1965-69), «Alì Babà» (1967-68), «Albi Costellazione» (1945-47).*

- *BD. 61, 63, 85, 87, 119, 145, 163, 187, 205; BE. 63, 64, 65, 66 e 67; CA. 4 e 8; CW.; DC. 105/109; GA. 46; GW. 20 e 21; L. 3; MA. 126; ME. 8 e 29; PA. 137/39; PL. 224; SO. 296; WA. 214.*

(0168), (0455), (0467).

DINO & DARIO

Luigi Cordero (t.) e Cesare Avai (d.)
Italia, 1937.

Federico Pedrocchi (t.) e Aurelio Galleppini (d.)

Per questo comic si potrebbe parlare di un'idea buona con una ventina di anni in anticipo: Luigi Cordero crea infatti con **Willy Sparrow** il primo eroe cattivo (o più coloritamente « eroe villano ») dei fumetti. Espulso dall'aviazione USA, Willy si mette in combutta con l'ingegnere Mark Park (che oltre al nome ha più di un contatto con il Kopak di **Brick Bradford**), il quale, come di prammatica, gli approntata una flotta di aerei superarmati ed una verniana isola vulcanica provvista di macchinari mirabolanti quale base della costituenda « banda aerea » che dovrà assalire gli idrovolanti postali. Il grifagno Sparrow, teschio sul berretto, è « un pirata del cielo » spavaldo, prepotente, integrato perfettamente nella mitologia fascista; arriva persino a compiere, su un semplice motoscafo, una spedizione/beffa nella base militare di Johnman. E', insomma, la esaltazione di un farabutto. Ma l'originalità dura poco. Le autorità militari statunitensi si rivolgono, molto inverosimilmente, all'astuzia di due italiani: l'ingegnere squattrinato Dario Neri e il suo amico Dino Prandi (nei fumetti d'allora gli emigrati italiani dovevano risultare per lo meno brillanti ingegneri). Il Neri, bruciando sul tempo James Bond, annida una radio trasmittente in un lingotto d'oro, tra quelli che Sparrow trafuga, e riesce così ad individuare il covo del pirata.
La storia, col titolo di **Dino e Dario eroi dell'aria** (perchè poi dell'aria?) a partire dalla quarantesima puntata, reca la firma di Federico Pedrocchi, il quale cerca di dare un'assestamento alle strampalate, uggiose vicissitudini. A singhiozzo le puntate « contro il diabolico Sparrow » continuano fino al 1941.
A sostituire Caesar (oberato dal troppo lavoro) giunge Galleppini, ma il disegno risulta ancor più imbambolato. Le gesta di Sparrow, intanto, si sono spostate nel « mare di Oman », dove egli sfrutta i pescatori di perle. Con l'intervento di una « pescatrice », Galleppini aggiunge la nota muliebre in precedenza del tutto trascurata; ma la guerra, di lì a poco, troncherà definitivamente la storia.

S. T.

· *BD. 79; DC. 125.*

DIOGENES UND DIE BOESEN BUBEN VON KORINTH

I MONELLI DI CORINTO
Germania, 1863 (In « Münchener Bilderbogen n. 350 ».
Wilhelm Busch

Questi Monelli sono di due anni anteriori a Max & Moritz, ma preannunciano già, e chiaramente, i caratteri

fisionomici di questi due più celebri personaggi, ispiratori a loro volta di Bibì & Bibò. Lo stesso tiro birbone giocato al filosofo greco potrebbe far parte del repertorio degli eroi di Dirks. Diogene, il cinico, fu celebre per aver eletto una botte a suo domicilio e per apostrofare chi lo avvicinava con « Ehi! togliti dal mio sole! ». Ma i due ragazzetti non si limitano a oscurargli il sole; il loro scherzo oltrepassa i limiti della burla; è orrendo e criminale. Chi la fa, l'aspetti. I monelli rimangono vittime del loro gioco crudele: agganciati a un chiodo, la botte rotola sui loro corpi, spiaccicandoli come frittelle. Il vecchio misantropo commenta — come, due anni dopo, le vittime di Max & Moritz: « Hanno avuto quello che si meritavano ».

R. J.

- *Compare nella raccolta « Max e Moritz e altre storie » (ed. Lerici, 1968).*
- *Pubblicato da « Il Giornale dei Fanciulli » (1892).*
- *DC. 13 e 16.*

DOCTOR KILDARE

Max Brand (t.) e Ken Bald (d.).
USA, 1960.

Due editrici americane, la « Dell » e la « Western Publishing », si reggono da anni producendo comic books tratti da serial tv. Un'operazione inversa di quella che una trentina di anni fa portava i characters più affermati dalla pagina al grande schermo (e, successivamente, anche al piccolo).

Il caso di **Kildare** rappresenta probabilmente quello di maggior successo, ed anche di massimo sfruttamento. Ideato nel 1938 da Max Brand, uno scrittore di romanzi western, il personaggio è stato in un primo tempo assunto dal cinema, che lo affidò all'interpretazione di Lew Ayres (Kildare) e Lionel Barrymore (Gillespie). Rinnovato dalla televisione, che si servì di Richard Chamberlain e dell'anziano Raymond Massey (Gillespie), il popolare medico è quindi passato nelle strisce — in versione giornaliera e domenicale — con il proposito di riprodurre fedelmente gli interpreti dei filmati.
Il protagonista è un laureato alle prime esperienze, « necessariamente » umano ma incorreggibilmente ambizioso, il quale vede spesso frenati i suoi slanci dalla saggezza del vecchio dottor Gillespie. Attorno ai due ruota un insieme di situazioni caratteristiche dell'ambiente ospedaliero, a volte solo emozionanti, talvolta tragiche, sempre tuttavia in funzione di una abile sollecitazione patetica.

G. B.

- *Numerose edizioni cinematografiche e tv.*
- *GA. 238.*
- (0415), (0551), (1291)

DOCTOR SOLAR

Mike Fijima
USA, 1964 (« Doctor Solar »)

Le storie di questo personaggio sono uno dei tanti dignitosi, talvolta gradevoli, sottoprodotti di Superman. Anche quest'eroe ha una doppia identità: ufficialmente lavora come scienziato ad Atom Valley, segretamente è una creatura dotata di superpoteri, che soltanto il collega dottor Clarkson conosce. Solar, in seguito all'esposizione alle radiazioni di una pila atomica, ha visto mutare la composizione chimica del suo corpo, dotato ora di facoltà extra umane. Vola alla velocità della luce, può trasformarsi in una massa di calore, e insomma compiere prodezze eccezionali. Con lui, al centro, lavora anche la bella dottoressa Gail Sanders. Sembra sempre che tra i due stia per nascere del tenero, ma

il soggestista poi tiene tutto in sospeso. L'antagonista di Solar è Nuro, un omaccione che, anche fisicamente, somiglia a Luthor, nemico di Superman. Nuro cerca di scoprire i segreti dei laboratori di Atom Valley, ma le sue tresche sono sempre sventate dal misterioso uomo-energia (che nell'esercizio delle sue funzioni indossa anche lui una tuta e ha il volto mascherato, come tanti eroi congeneri). Ordinaria amministrazione americana, insomma.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Albi Oceano» (1965).*

DOCTOR STRANGE

Stan Lee (t.) e Steve Ditko (d.).
USA, luglio 1963 (sull'albo « STRANGE TALES », n. 110, divenuto col n. 169 « DOCTOR STRANGE »).
Roy Thomas (t.), D. Adkins (d.), Marie Severin (d.).

Il « fantastico » non ha mai avuto molta fortuna presso i consumatori di fumetti: lo dimostra l'esempio indiscutibile di Mandrake, per il quale Falk si vide presto costretto a sostituire l'originaria magia nera con i trucchetti ipnotici. La riprova di questo disinteresse è data proprio da Doctor Strange l'unico personaggio dei comic books aperto oggi alle suggestioni di un fantastico non ingenuamente grandguignolesco.
Le sue avventure (chiaramente ispirate all'atmosfera tipica degli straordinari racconti di Lovecraft) hanno trovato

in Steve Ditko un illustratore di eccezionale abilità (è forse questa la sua prova più personale e convincente) e in Stan Lee, un autore la cui inventiva ha saputo felicemente esprimersi attraverso un fumetto pressochè esemplare. L'esperienza, tuttavia, era troppo insolita per durare a lungo: passato ad altri, il personaggio non ha più mostrato alcuna originalità.

S. F.

DONALD DUCK

PAPERINO

Walt Disney
USA, 1934.
Al Taliaferro

Il papero più famoso del mondo nacque nel « giro » di Mickey Mouse, per acquistare in seguito una sua area d'azione personale, anche se legato « strumentalmente » ad altre figure: i nipotini **Qui-Quo-Qua**, (v.), sorta di gemelli omozigoti messi al mondo da una mamma palmipede in vena di cattive azioni; lo zio **Paperone** (v.), avido quanto avaro che mai lo nominerà suo erede universale; l'odiatissimo cugino **Gastone** (v.), che lo ferisce di continuo con la sfacciata fortuna. La natura di Paperino, in decenni di vita generosi per vicissitudini di carta e pellicola, si è andata modificando: scelto come compagno « odioso » e procuraguai del rampollo prediletto di Disney, si è attirato via via la simpatia dei lettori: sia per il fatto che ai lati negativi delle persone di famiglia tendiamo invariabilmente a farci l'abitudine, sia perchè — abbandonando il ruolo di contraltare — si è imbattuto in avvenimenti che gli hanno appiccicato addosso il ruolo di eterno creditore. La sua natura di perdente mostra una attitudine ormai simbolica alle situazioni disastrose: Paperino non ha più funzioni « irritanti », è in fondo il cittadino medio che pur senza compiere bestialità macroscopiche sbaglia, ed è naturale che venga in seguito bistrattato dalle cose, dalla vita, dal prossimo.
Il character, graficamente inteso, è, rispetto alla testa, una forma « chiusa » tipica del migliore Disney: il becco, anzichè sporgersi allungato oltre il disegno del cranio, si incorpora di traverso: la scomposizione dei « lineamenti » avviene solo nelle fasi di disappunto o di collera, e quindi con valido effetto di contrapposizione. Il suo equilibrio instabile, più antropomorfo nei difetti che nelle qualità, ha giocato a favore della sua lunga vita come personaggio, ed il fatto di essere sfortunato per colpa sua, non riuscendo mai arrivare ad una carica patetica dai più scarsi risvolti e dalle minori sorprese (alla Goofy, per intenderci), lo ha notevolmente avvantaggiato rispetto agli altri eroi disneiani.

L. S. B.

- *« Il Disney stampato » (in Bianco e Nero, n. 7, 1968).*
- *Pubblicato da «Supplemento di Topolino» (1935), «Paperino» (1937-40), «Topolino» (1935-69).*
- *BD. 73; DC. 38; PA. 224; PR. 320; WA. 162-63.*
- (0014), (0036), (0195), (0378), (0698), (1111).

DON BERRINCHE

Spagna, 1948 (« El Campeón »)

Don Berrinche è un curioso personaggio, vittima della ingrata realtà quotidiana, nato come una sorta di archetipo dell'irascibilità iberica, perpetuo energumeno incontrollato, le cui uniche armi erano un grosso bastone e un astio assoluto per tutto ciò che succedeva intorno a lui.
Un tempo era più alto, con una perpetua smorfia di rabbia sul volto, gli occhi iniettati di sangue, sempre pronto a venire a botte. Faceva grande uso dell'onomatopea, « Brrr! » « Grrr! », e si esprimeva in un singolare linguaggio ipertrofico (non mancava talora qualche imprecazione): per queste caratteristiche divenne ben presto un character di successo.
Con il disegno che si è andato via via affinando, anche il personaggio, come tanti altri, ha subito un adattamento al mutare dei tempi e dei gusti. Don Berrinche oggi non strepita, ha abbandonato la sua arma e i suoi scatti, è diventato un impiegato apparentemente sorridente e servile, anche se in realtà subdolo e caustico. Ma il pubblico, anche perchè abituato gradualmente alla trasformazione, non gli ha sottratto la sua simpatia.

F. F.

DON CHISCIOTTE

La grande figura cervantina è un personaggio troppo suggestivo e intimamente « popolare » perchè i fumetti, arte « popolare » per eccellenza, non finissero per impadronirsene e riproporla in riduzioni parecchio contrastanti. La prima versione venne firmata

Un'edizione spagnola del 1934.

da Angelo Bioletto (« Audace », 1939, riduzione di G. Mellini), un disegnatore dal tratto umoristico (l'illustratore degli ormai famosi « 4 Moschettieri »), il quale provvide ad un gustoso e sommario ripasso del testo, puntando soprattutto sugli aspetti più

« brillanti » e spettacolari. Fu poi la volta di Domenico Natoli, autore di un piccolo albo a striscia pubblicitario edito dalla Magnesia S. Pellegrino (1948). Il grafismo, amabilmente tradizionale, sottolineò ironicamente non solo il personaggio principale e il suo ovvio compagno — Sancio Pancia — ma anche i personaggi di contorno e il paesaggio stesso della Mancia, che sembra deridere i suoi protagonisti. Se la particolare natura di questa edizione costrinse ad una veloce illustrazione degli episodi più salienti e noti dell'opera, ben altro impegno è riscontrabile nell'albo di grande formato edito da Tedeschi a Firenze (1949), e illustrato dal pittore Piero Bernardini. E' questa un'interpretazione un po' fuori dall'ordinario (un disegno di evidente ricercatezza stilistica ed un « lettering » assai accurato), ma tuttavia negata da un'atmosfera « dannunziana » che stride con l'impianto picaresco ed eroicomico del grande classico spagnolo.

Del « Don Chisciotte » realizzato nel 1950 da Jacovitti, per « Il Vittorioso », basta citare il titolo, giacchè al solito il cartoonist non ha saputo resistere al richiamo della propria indocilità ed ha creato un personaggio in tutto estraneo all'eroe cervantino.

Ultima in ordine di tempo la versione (« Vitt., 1968) di Lino Landolfi. Di notevole mole (100 tavole), non priva di ambizioni, ma ricca di meriti. Se per la prima volta la sceneggiatura ha seguito minuziosamente il romanzo (con una quasi integrale trascrizione a fumetti dei dialoghi), le novità di rilievo, non sono trascurabili. Innanzitutto la mutata fisionomia di Don Chisciotte: non l'ipertiroideo allampanato visionario, ma, con quel naso a patata e l'occhio spento, un emblema dell'adulto-bambino cui l'educazione sbagliata non ha permesso di maturare. Conseguentemente, il personaggio non è più il campione della purezza pronto a battersi anche contro l'impossibile pur di raddrizzare il mondo secondo la propria visione, ma semplicemente l'alienato incapace di adattarsi al mondo che lo ospita. Alla sua dabbenaggine fa da contrappeso la rapacità di Sancio, disposto a tutto sopportare per quell'isola sulla quale il « cavaliere dalla triste figura » gli ha promesso di farlo regnare. Notevole infine l'aspetto grafico: Landolfi ha costruito figure minutamente ombreggiate al punto da assumere corposità e rilievo plastico tali da privarle di ogni vuoto interno, pericoloso limite di ogni caricatura. In termini linguistici, inoltre, una soluzione assai moderna è quella di aver tradotto le allucinazioni e le fantasie di Don Chisciotte in quadretti inclusi nel racconto stesso, quasi a sottolineare il carattere di equivalenza fra realtà e fantasia nell'animo del Cavaliere.

Se rilievi si possono fare, essi riguardano la parlata, volutamente « cinquecentesca », ma stridente con la aggiornata impostazione; e la conclusione di fantasia, che se per un verso ribadisce certe intenzioni moralistiche, per l'altro introduce un'appendice non necessaria e a sè stante.

G. Br.

DONDI

Gus Edson (t.) e Irwin Hanan Hasen (d.)
USA, 1955.

Tra le molte strisce « interpretate » da ragazzetti, fiorite nella prima metà degli anni Cinquanta sulla scia dei

Peanuts, questa di Dondi riuscì in breve a staccarsi per il notevole favore dimostrato dai lettori. Grossi occhi neri, il ciuffo ribelle ed un viso da scimmiottino, il piccolo protagonista ha svolto la sua opera di modello « normale » dell'infanzia entro un « setting » al massimo tradizionale. Avventure minime sullo sfondo della cittadina di Midville, con il contorno degli inappuntabili e solleciti Mom e Dad (due figure staccate dagli schemi più consunti dell'iconografia pubblicitaria) e del cane Queenie, altrettanto caratteristico ed esemplare additivo della giovane famiglia media americana. Dondi, semplice ed imbarazzato, dai « perchè » a fior di labbra, e credulone soprattutto quando si trova con le compagne di scuola, è un personaggio da guardare con interesse proprio in quanto riflette attraverso le sue vicende « private » e l'ambiente asettico che l'avvolge una integrazione senza possibili rifiuti. E' lo spaccato più « autentico » di un mondo che ha accettato il massaggio pubblicitario, e quindi tutte le insinuanti stimolazioni del potere, come schema insostituibile di comportamento. Ed è anche la riprova più trasparente (confortata non per caso dal successo di massa) dell'ipnotico dialogo che i mass media possono svolgere all'interno di una comunità oltre modo remissiva.

C. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Albert Zugsmith; I.: David Kory; Columbia, 1960).*
- *BD. 119; BE. 72; SA. 205.*

DON DIXON
MARCO ZENIT

Bob Moore (t.) e Carl Pfeufer (d.)
USA, 1936.

Don Dixon and the Hidden Empire fu una strip che per qualche anno contrastò il successo di **Flash Gordon**, al quale spudoratamente si rifaceva. Come d'uso in quegli anni, non venne mai pubblicata senza la sua compagna di pagina, ossia **Tad of the Tambark**, degli stessi autori, un'avventura ambientata nel'a giungla.

Don è figlio del solito « savant », inventore di curiosi marchingegni quali il « rotogyro » o la « aerosphere », il quale, scrutando lo spazio col suo « radio-visualizer », riesce a localizzare una civiltà apparentemente avanzata nelle inesplorate foreste del Brasile. Il pro-

do

tagonista ed un amico (Mott Haynes) si imbarcano per la pericolosa spedizione; l'inizio della vicenda differisce sensibilmente dal **Gordon** di Raymond, ma il plagio diviene poi evidentissimo. I personaggi sono gli stessi ed eguali risultano le loro caratteristiche somatiche: Ming è Destroyer, Dale è Wanda, Zarkov è Lugoff, Barin è Taal, Aura è Tania, e così di seguito. La strip venne sospesa nel 1941.

G. B.

- *SA. 19.*

DONNIE

BALDO

Darrel Mc Clure (t. e d.)
USA, 1934

Mc Clure, autore della più famosa **Little Annie Rooney** (v.), collaboratore dello « Yachting Magazine », venne spinto dalla passione marinara a raccontare le avventure di un ragazzo, di suo padre e di una barca a vela, concedendo agli appassionati di alieutica le delizie di una rappresentazione minuziosa ed ineccepibile di ogni particolare tecnico.
Il coraggioso Donnie si veniva a trovare coinvolto in ogni sorta di emozioni, compreso l'incontro con feroci pirati; si schierava in difesa di un giovane re cui era stato usurpato il trono, e riceveva in premio dal riconoscente amico uno yacht nuovo fiammante, completo di equipaggio e di un forziere degno di Paperon de' Paperoni.

G. S.

- *Pubblicato da « La Risata ».*

DON WINSLOW

Il tenente VALLY o DON WINSON il comandante

Frank V. Martinek (t.) e Carl Hammond (d.)
USA, 5 marzo 1934 (« New York Sun »).
Leon A. Beroth (dal '40)

Avventura = gloria, ossia « è la divisa militare che fa l'uomo ». Questo l'assunto di un comic per il quale la tematica bellica rappresenta l'evasione dalla grigia routine e la possibilità di appagare desideri rimossi. Le fortune del comic di guerra (vista appunto come un'avventura eccitante) si sono sempre fondate sullo sfruttamento di questi « bisogni ».
Il tenente di polizia Frank V. Martinek non nascose mai la sua fanatica volontà di sensibilizzare vasti strati dell'opinione pubblica nei confronti della marina statunitense, esortandoli a collaborare con essa o ad arruolarvisi (le tavole di « Winslow » si chiudevano tutte con il famoso « Winslow-gram », ossia una vignetta con un francobollo riproducente un'unità della Marina o episodi della vita di bordo, con annesso uno slogan propagandistico circa la superiorità navale degli USA, i vantaggi e le possibilità dei marinai, sino alla ridotta affrancatura postale e i comforts igienici).
Don e i suoi marines compivano spedizioni nell'America Latina, ove davano man forte ai loro amici nella guerriglia contro dittatori o capi di organizzazioni gangsteristiche simili alla « Spectre » di Bond. Durante gli anni precedenti la seconda guerra mondiale, per debellare la plaga dello spionaggio, lanciò una violenta e non sottesa campagna affinchè ogni lettore si trasformasse in una sentinella della libertà, indagando per stanare le spie al soldo del nemico. Un « gioco » abbastanza rischioso.

Le autorità militari, per altro, dovettero intervenire più d'una volta, preoccupate dalla fedeltà tecnica con cui gli autori illustravano i metodi del controspionaggio americano.

S. T.

- *Edizioni cinematografiche nel 1941 (r.: Ford L. Beebe; i.: Don Terry; serial in 12 episodi, USA) e nel 1943 (r.: Ray Taylor e Lewis D. Collins; i.: Don Terry; serial in 13 episodi, USA).*

- *Pubblicato da « Risata Folgore » (1937) e « Intrepido » (1938).*
- *BD. 75 e 171; BE. 64 e 65; GA. 62; GU. 219; ME. 8 e 29.*

DOT & CARRIE

J. K. Horrabin
Gran Bretagna, 1922 (« The Star »)

L'ambiente è quello dell'ufficio, ma con più accentuate sottolineature caricaturali che non in **Tillie the Toiler:** ne è test irrefutabile la personificazione del superboss nel terribile capoufficio (forse un omaggio a Charles Dickens), dietro alla cui scrivania minaccia il monito « lavorate come Helen B. Gloomy ». Private dell'indulgenza dei superiori in pantaloni, le due dattilografe protagoniste (Dot, giovane e bionda, nella quale è stabile la convinzione di trovarsi fra mastri e Underwood, provvisoriamente, giacchè il successo quale diva del cinema le ha dato appuntamento dietro il più vicino angolo, e Carrie, a cui il fatto di essere meno avvenente non aumenta lo zelo nè la puntualità) potrebbero definirsi delle Bristow ante-litteram (ed al femminile), dotate di una carica di divertimento e di simpatia non

offuscata da quattro decenni di ininterrotta produzione.

L. S. B.

- *PA. 200.*

DOTTOR FAUST

Gustavino (d.) e Federico Pedrocchi (t.).
Italia, 20 luglio 1939 (« L'Audace »).
Rino Albertarelli (d.) e Federico Pedrocchi (t.).

Quando il gruppo redazionale delle edizioni Mondadori, guidato da Cesare Zavattini, decise la riduzione in fumetti di « Faust », la scelta cadde sul pittore Gustavino (Gustavo Rosso), giudicato uno dei più validi illustratori per ragazzi. Seppure non si fosse mai cimentato nei comics, il suo stile ricco di movimento faceva presumere che avrebbe rinverdito gli esiti ottenuti schizzando le tavole di una affermata collana letteraria per i giovani (i volumi de « La Scala d'oro »).

L'artista, già ottuagenario, iniziò con entusiasmo la realizzazione di Faust, ma dopo le prime quattro puntate dovette interromperla per malattia. Circa due anni dopo, avendo Mondadori deciso di riprendere la storia (però su « Topolino »), venne chiamato Rino Albertarelli, il quale ridisegnò anche le puntate già pubblicate. L'artista, seppure parecchio perplesso — per sua confessione — di fronte al non lieve impegno, cercò in ogni modo di « entrare » nella grande poetica vicenda per non confinarla in una banale illustrazione. E certamente nel personaggio entrò Albertarelli, ma a giudicare dai risultati è facile individuare a chi siano andate le sue simpatie. A Faust, tormentato e peccatore, trasformato per esigenza del pubblico giovane in un tedioso bellimbusto, si venne sostituendo in primo piano il complesso e diabolico suo antagonista, cui, non a caso, viene appunto dedicato il secondo episodio, realizzato a seguito dell'enorme successo ottenuto.

La tavola settimanale occupava due intere facciate del giornale e si sviluppava in poche grandi illustrazioni. Costruite con una sagace interdipendenza di rapporti e sorrette da un'insolita architettura compositiva, esse creavano effetti grafici di notevolissimo risalto. Ma l'opera di Albertarelli non si esauriva certo in una sterile dimostrazione di bravura tecnica. Attraverso l'azione, sempre tenuta in rispetto, il racconto si snodava con sufficiente e convincente essenzialità. Se si aggiunge che l'ambientazione non era fissa, ma si spostava nei secoli a seconda delle esigenze sceniche, sarà evidente allora che Faust ha rappresentato una delle prove più mature e personali del comic italiano. Albertarelli, certamente, cercò dentro di sè l'ispirazione, in tutto quello che figurativamente l'aveva colpito. Le sue reminiscenze classiche riaffiorano nei sabba notturni, nei castelli medioevali, nelle battaglie, negli inferi, ma pure altre citazioni si manifestano in questa sorta di viaggio febbricitante dove immagini e ricordi recano sempre e comunque la filigrana di uno stimolo interiore, mai di un manierismo raggelato.

R. T.

- *Pubblicato da «Audace» (1939, Gustavino), «Topolino» (1941-43, Albertarelli-Chiletto), «Topolino» (1947, Maraja).*
- (1017).

DRAGO

Burne Hogarth
USA, 8 novembre 1945.

Il ciclo di Drago durò appena due anni, ma alcuni esegeti (che probabilmente ne conoscevano soltanto alcune vignette isolate) assicuravano che aveva rappresentato il meglio della produzione di Burne Hogarth, il pur celebrato illustratore delle avventure di Tarzan. Senonchè, la ristampa integrale di Drago ha rivelato l'infondatezza di quei giudizi. Anzitutto non c'è nulla, nelle imprese del gaucho, che richiami sul piano figurativo la plasticità e la ricchezza d'invenzioni di certe tavole del « signore della giungla »: il disegno è statico, e la caratterizzazione dei singoli personaggi obbedisce alle regole d'un espressionismo di maniera che rasenta la caricatura. Inoltre, la storia è melensa fino ai limiti del puerile, e i suoi protagonisti, dall'impulsivo Drago al suo rozzo partner Tabasco, dal fellone Rodrigo (padre dell'eroe) alla perfida Tosca, dalla trepidante ingenua Darby O' Day al barone nazista Zodiac, non superano i limiti di ridicole macchiette. La rilettura di Drago può anche suggerire il sospetto d'un'intenzione parodistica da parte dell'autore: tanto la banalità del dialogo quanto le vere e proprie « forzature » del disegno sembrano voler fare il verso, qua e là, a certi film con Rodolfo Valentino o ad altre avventure di eroi senza macchia e senza paura raccontate dal cinema muto. Senonchè risulta che Hogarth abbandonò il personaggio con grande amarezza nel 1947: quando cioè vide che non veniva preso sul serio il suo proposito di abbinare, sia in sede di comics, sia in sede di adattamenti radiofonici e televisivi, la storia del suo gaucho a un grande rilancio pubblicitario del tango.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Ardito» (1952), «Eureka» (1968), «Albogiornale» (1948)*
- *BD. 93 e 184/85; E. 10.*
- (0520).

DROPOUTS

Howard Post
USA, 1968.

Ancora l'isola, come pretesto di gags e suspense (ma in versione esilarata) a far da terza protagonista con i robinson Alf, omuncolo gioioso e Sandy, allampanato suo compagno, nel-

le strisce di un mondo « primitivo » rivisitato da Post. L'isola è deserta per modo di dire: l'incontro con Irving il gorilla, Dionea la pianta carnivora, il pellicano sbronzo, la tartaruga Lampo la renderanno viva di volta in volta per dar modo al lettore di controllare più che le sorprese degli eroi, le loro umorose reazioni. Sotto questo profilo, e per ragioni da cui non è assente il genere del disegno, non si è remoti da **B. C.** Anche se l'elemento temporale corre qui più parallelo al presente, in continui ammiccamenti alla realtà.

Fuori dal loro habitat (la società occidentale: almeno le citazioni pubblicitarie e della fruizione spicciola non permettono dubbi in proposito), i due scoppiano di buonumore e di idee, pur passando sopra nel consumare i pasti ad un packaging inferiore alle esigenze, o adattandosi alle nuove amicizie più o meno effimere od ancora ambientando i loro conversari di ex-integrati agli incerti della « belle étoile ».

Qualcun altro, armato di intenzioni buone o soltanto mediocri, li raggiunge ogni tanto (il radar rende la terra piccina come una palla da golf), ma, dopo ogni incontro, torna il sereno, ed Alf e Sandy restano nel loro assurdo camping (solo ipocritamente inevitabile) con maggior freschezza di prima.

L. S. B.

- Pubblicato da «Linus» (1969).

Tutti gli interpreti della saga di Drago sono riuniti da Hogarth attorno all'eroe.

DUMBO

Walt Disney
USA, 1941.

Con **Dumbo,** Disney conquista il suo secondo Oscar per il miglior commento musicale e ottiene un grosso successo commerciale. Il merito è soprattutto del protagonista, un character abbastanza originale: un elefantino che riscatta la sua infelicità fisica (le enormi orecchie) con una curiosa predisposizione al volo. Usando le sue assurde protuberanze come ali di un aereo, Dumbo diventa il beniamino del pubblico, che si estasia a vederlo cabrare e picchiare nel ristretto cielo di un tendone da circo.

Riproponendo il tema favolistico del « Brutto Anatroccolo » (una « Silly Symphony » degli anni Trenta), Disney, da un lato, confermò come fosse sua abitudine servirsi di temi abusati, e, dall'altro, riaffermò certi aspetti della sua ideologia. Se la storia del piccolo cigno capitato per caso in una covata di anatre, e da queste scacciato per il suo sgraziato modo di esprimersi, sottintendeva una precisa dottrina razzistica (la vera felicità la si trova solo con i propri simili), in **Dumbo** l'ideologia è mitigata, ma certi pregiudizi rimangono intatti. Dumbo, infatti, è

« diverso » non perchè appartiene ad un altro ceppo, ma perchè ha caratteristiche individuali che lo rendono insolito. Queste lo eleveranno da uno stato di inferiorità ad uno di primato, ma il processo è del tutto fideistico e ben di rado impegnato ad avere riscontri nella realtà.
Il personaggio di Dumbo delle tavole dei comics fu tutt'altra cosa: un elefantino volante spesso cavalcato dagli animaletti del circo, che affronta ingenue e brevi avventure.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

DYNAMO

Wally Wood e altri
USA, 1964.

Nato (molto in ritardo) sulla scia di **Superman**, di **Captain America**, di **Flash** e degli altri ultra-eroi di carta, Dynamo ha tenuto presente anche la lezione dei **Fantastic Four**: il suo lavoro di difensore della pace per conto dell'ONU è svolto infatti in équipe, e precisamente con la collaborazione degli altri **Thunder Agents** (v.).
I nemici di Dynamo (la sua identità segreta è Leonard Brown) sono invece Demon, l'organizzazione Stella Rossa, gli uomini anfibi e altri guerrafondai di varia estrazione, contro i quali combatte anche la « Squadra Sub », formata dal tenente Davey Jones dal giovane Skooby Dolittle e dal prof. Weston. Il tocco realistico nelle avventure di Dynamo è dato dal fatto che i suoi superpoteri (invulnerabilità, ultrapeso e ultraforza) non sono permanenti, ma derivano dalla messa in funzione della prodigiosa cintura Tuono che ha in dotazione. A parte la convenzionalità del disegno e la banalità dei testi, gli albi dei « Thunder Agents » hanno due curiose caratteristiche rispetto a quelli degli altri superuomini sui quali sono modellati: un certo spirito maccartista in ritardo d'una decina d'anni, e una visione jettatoria del mondo del futuro, diviso in blocchi incomunicabili da una fantapolitica inflessibile.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Comicsrama» (1968), «Avventure Americane» (1966).*

E

ELLA CINDERS

ELLA PARELLA
Charlie Plumb
USA, giugno 1925.
Bill Conselman, Fred Fox

Ella Cinders è l'anagramma di Cinderella: ossia Cenerentola. Non per caso i significati di fondo del comic non alterano la sostanza della favola famosa, seppure inserita in una realtà americana che tiene conto della Grande Crisi abbattutasi sugli States press'a poco nel periodo in cui Plumb diede vita al suo romanzone disegnato. Le componenti psicologiche della vicenda risaltano abbastanza chiare. Sono quelle della *soap opera*, vale a dire della storia lacrimevole di tinta sociale. Ella vive da figliastra in una famiglia che non l'ama e che le procura grosse amarezze con l'arcigna e avida Ma Cinders, le cui due figliole sono le accidiose ed egoiste sorelle della fiaba di Perrault. Unica consolazione della ragazza, il fratellino (Blackie, nell'originale), che divide con lei ansie e fiduciosa attesa in un futuro

che la Provvidenza — è la tematica del racconto — finirà per tingere di rosa. Anche quando Ella si sposa, i guai non avranno termine. Le delusioni più cocenti le verranno da chi possiede molto denaro. Si potrebbe tirare in ballo, moralisticamente, il verbo evangelico: « è più facile che un cammello... », ma, tutto sommato, si sposerebbe male alle vere intenzioni del comic, che sono quelle di puntare sul ritratto « commovente » di una società (quella americana) ricca di contrasti ma aperta a soluzioni impreviste e di tutta soddisfazione: economica e morale. Occhi sgranati in un faccino ovale incorniciato da una liscia pettinatura che le si incolla su entrambe le guance, Ella Cinders, mutando disegnatore, ha conosciuto un altro tipo di acconciatura. Ma il suo sguardo fiducioso e smarrito è rimasto sempre lo stesso: è il marchio di una tra le più « anziane » strip non comiche americane.

P. Z.

- *Pubblicato da «Topolino» (1935), «Paperino» (1938).*
- *CA. 1; DC. 113; GU. 318; W. 140.*

ENEMY ACE

Robert Khaniger (t.) e Joe Kubert (d.)
USA, ottobre 1965 (sull'albo «SHOWCASE», n. 58; dal maggio 1968 sull'albo «STAR SPANGLED WAR STORIES», n. 138).

Fra i fumetti di guerra americani, per quel che sappiamo, questo comic è l'unico che abbia a protagonista un combattente della parte nemica: un asso dell'aviazione tedesca della prima guerra mondiale. La figura del **Rittmeister** Eric von Hammer è chiaramente modellata su quella di Manfred von Richthofen, il famoso Barone Rosso, di cui esaspera gli aspetti leggendari. Von Hammer è una macchina per uccidere. Istruito ed allenato a questo unico scopo, è divenuto il simbolo della morte certa per chi lo incontra nei cieli. Ma i suoi stessi camerati esitano tra l'ammirazione e la ripulsa. L'eroe percepisce questo sentimento e lo ricambia con freddezza e alterigia. Il tutto è, in definitiva, abbastanza convenzionale; ciò che distingue la strip è la straordinaria tecnica di Kubert, un maestro del fumetto di guerra, che ha fatto di Enemy Ace («L'Asso Nemico») il suo capolavoro.

S. F.

ERNIE PIKE

Hugo Pratt
Argentina, 1956 («Horacero»).

Ernie è veramente esistito: anche se il suo vero cognome non era Pike, ma Pyle. Nato nel 1900 e corrispondente di guerra, partì come portavoce di una propaganda bellicista, ma la dura realtà lo trasformò in un relatore pieno di umanità. Le sue corrispondenze si fecero via via sempre più toccanti, sinchè cadde sul fronte giapponese nel 1945, ed il suo nome è rimasto a testimoniare il rovescio della medaglia coniato dalla retorica: l'eroismo anonimo del soldato coinvolto suo malgrado in una epopea pagata troppo cara.
Il lato «anticaniffiano» della personalità di Pyle è stato ripreso da Pratt, che ne ha fatto un character spontaneo che osserva i suoi simili in divisa con sensibilità e non crede nè nell'utilità della guerra, nè nel proprio compito di cantore ufficiale delle sue fasi: chi non vi partecipa la vedrà

sempre attraverso le frange della gloria o, peggio, secondo un'ottica utilitaristica.
La meccanica degli episodi affida a Pike il ruolo di ascoltatore. Dai suoi incontri sui vari fronti o dagli avvenimenti dell'immediato dopoguerra scaturiscono vicende autentiche che i personaggi di turno narrano per averle vissute. Alla tavola conclusiva, l'antieroe commenta il fatto: commenti disincantati, osservazioni amare su accadimenti di cui il dolore, l'ingiustizia o l'assurdo sono stati i veri protagonisti. Alle corrispondenze autentiche di Pyle (che negli USA ottennero un grande successo), Pratt ha aggiunto del suo: quel caratteristico e congeniale lasciarsi dietro le spalle la nazionalità e la razza dei personaggi per giungere ad una visione dove «buoni» e «cattivi» hanno intercambiabili finalità e destino.
La posizione antirazzista di Pratt si autodefinisce coinvolgendo nelle sue storie «indiani» e «tedeschi», rinnegati e criminali, in un affresco di succubi travolti da circostanze sconfinatamente remote da vincitori e vinti. La stessa disperazione di una verità incontrovertibile si puntella — nei quadretti — persino nella fisionomia del narratore: severa e grifagna, che il clima drammatico scarica in modo straordinario di ogni allusione caricaturale.

C. B.

- *Pubblicato da «Il piccolo sceriffo» (anni '50) «Kirk» (1967-69), «Corriere dei Piccoli» (1961).*
- (0502).

ETA BETA

Walt Disney
USA, 1948.
Al Lewin

Se i personaggi disneiani delle strips disegnate, partiti da una matrice umoristica spesso sconfinante nel guizzo di una imprevedibile genialità surreale, avevano trovato la loro definitiva affermazione nell'avventura, una loro tappa obbligata fu senz'altro rappresentata dalla fantascienza. Ovviamente come spunto a riproporre l'affermazione del protagonista anche in una nuova dimensione, e non come futuribile inteso quale ricerca, pur sul filo dell'umorismo, di una inedita condizione umana.
Per mettere in moto questo meccanismo «di rilancio», fu affiancato al vecchio Mickey Mouse, ormai stabilmente piazzato sul piedistallo della celebrità, un omino che ne rappresentava l'alter-ego metafisico e superumano: Eta Beta. Costui, comparso nelle strips alla fine degli anni Quaranta, con le sue doti di «cosa» di un'altra dimensione, propose, ed in chiave parodistica, con lo spirito candido dei folletti delle favole, una tipizzazione non molto estranea a quella che l'ormai prorompente science-fiction suggeriva sulle pagine, dagli schermi e dalle tavole fumettate. Come Superman perde i suoi superpoteri a contatto con la criptonite, così Eta Beta ha il suo mortale nemico nel denaro, che gli procura una indicibile nausea. Il suo nutrimento sono le palline di naftalina, che trangugia ingordo per alimentare la propria mente, depositaria di una scienza senza confini. Ma la dispensa con parsimonia, convinto com'è che l'umanità non ne farebbe, se potesse indiscriminatamente usarla, buon uso. Un tema questo, per altro, ricorrente nei comics disneiani.

R. T.

- *«Il Disney stampato» (in «Bianco e Nero» n. 7/1967).*
- *Pubblicato da «Topolino» (1949-50).*

Eugenio Bellidee (v. FRITZI RITZ)

F

FAMILLE FENOUILLARD, LA

Georges Colomb (« Christophe »)
Francia, 31 agosto 1889 (« Petit Français Illustré »).

Georges Colomb, figlio del preside del liceo di Lure, sognava di fare il pittore; ma, avversato nelle ambizioni, insegnò scienze naturali pur di non rinunciare al piacere di impugnare spesso la matita. Trovandosi al liceo di Lilla e venendo a contatto con gli ambienti della provincia (oltre che con allievi che sarebbero divenuti famosi in diversi campi, da Marcel Proust a Tristand Bernard), gli maturò dentro quel mondo che avrebbe portato sulle prime tavole disegnate per l'infanzia, apparse in occasione della Esposizione Universale di Parigi. Con la sua « famille », iniziata per indurre il pubblico a conoscere le meraviglie dei padiglioni, nasceva la prima « bande dessinée » francese, vissuta a furor

di popolo oltre i termini dell'impegno iniziale e sempre secondo il principio dell'autore di contestare il mondo degli adulti a base di frasi fatte e di principi pedantemente ribaditi.
La famiglia attirata nella capitale e poi spedita come un pacco postale dall'irriverente disegnatore a fare una sorta di girotondo largo come l'equatore è composta dal padre, Agénor, che possiede tutte le caratteristiche di un severo e metodico genitore, dalla madre, che passa da un paese all'altro come dal fruttivendolo alla merciaia, e dalle nate zitelle Artémise e Cunégonde.
Esperienze, sorprese, disavventure si appuntano infallantemente sul capo comitiva, sorta di zio Podger wodehousiano *ante litteram*, il quale non sa fare i conti con la realtà e non ha il bene della modestia neppure di fronte alle più palesi sconfitte. Saint-Malo, gli Stati Uniti di New York e degli indiani, lo stretto di Behring ed il paese dei Papua: ogni incontro serve al fiero borghese per trarre delle conclusioni a modo suo, che sono, per un verso o per l'altro, equidistanti dalla realtà.
Comunque, il dovere di dare l'esempio lo fa sempre rimanere incollato ad una falsa dignità, tutta virile e molto francese.

L. S. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Yves Robert; I.: Jean Richard e Sophie Desmarets; Francia 1959).*
- *BD. 15, 19, 179 e 187; BE. 72; GA. 191; MA. 52; PE. 21; PR. 38.*

FAMILY CIRCUS

Bill Keane
USA, 1962

Anche se l'autore non avesse dichiarato di attingere direttamente i motivi di queste storie dalla sua vita famigliare, si potrebbe supporlo senza troppo intuito. Questi minuscoli Billy, Dolly, Jeffy e PJ, che riempiono della loro presenza non soltanto ogni angolo disponibile della casa ma ogni attimo della giornata di Mommy e Daddy non possono che essere nati da una esperienza vissuta con meticolosa attenzione e raro intuito psicologico, quasi « specialistico ».
Ciò che caratterizza i cartoons è soprattutto un humour di significato universale, che riesce a coinvolgere ogni adulto senza stacchi di latitudine. Il sorriso (e la simpatia) nascono proprio dagli elementi comuni, da battute che posseggono una godibilità assoluta. I paffuti bamberottoli — apparentemente dai sei mesi ai sei anni — vivono tumultuosamente fra giocattoli nuovi o scassati: ma ogni oggetto può diventare un gadget nelle loro mani e per la loro fantasia. La mamma è l'inevitabile vittima dei marmocchi, i quali hanno il precipuo impegno di mangiare, sporcarsi, litigare, fare disordine e soprattutto domande. Anche il bastardino Barfy paga « di persona » (« poveretto, — dice la mamma — gli altri cani hanno solo le pulci »), ma non gli manca il compenso di amici calorosi.

L. S. B.

FANTASTIC FOUR, THE

I FANTASTICI QUATTRO

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, novembre 1961 (sull'albo « THE FANTASTIC FOUR »).

Con questo comic l'immagine tradizionale del super-eroe, olimpico, sicuro di sè, fiducioso di essere sempre dalla parte della ragione, subisce un completo rovesciamento. I nuovi superuomini odiano il destino che, donando loro facoltà eccezionali, li ha privati di conseguenza di una vita normale e li ha trasformati in fenomeni costretti ad assumersi responsabilità non a livello delle loro qualità. Il personaggio più caratteristico del gruppo, ed il simbolo della « new wave » dei super-eroi, è Ben Grimm il quale, investito come i suoi amici dai raggi cosmici nell'alta stratosfera, ha subito una trasformazione radicale, diventando incredibilmente forte, ma al prezzo della rinuncia del naturale. Grimm è una « cosa » (*a thing*), grottesca e mostruosa, dal corpo tozzo e deforme, tragica caricatura di uomo. Il personaggio, avvertendo il peso di questa sua crudele condizione, non l'accetta e lotta per mantenere quella « umana », al di là del suo aspetto bestiale.
Viene introdotta così nei comic books una « nuova » problematica, che dal caso particolare si allarga a comprendere — con una spregiudicatezza di giudizio ignota sino allora al fumetto — le storture e le anomalie di una società che, sotto il velo del benessere, cova i fermenti di una crisi profonda. *I Fantastici Quattro*, come i personaggi da loro derivati (primi fra tutti *Spider-Man* e l'attuale *Captain America*), diventano effetto, rappresentazione e, in parte, esorcismo di una diffusa inquietudine, analizzata

nelle sue più drammatiche manifestazioni.

I disegni di Jack Kirby fanno risaltare il tessuto tragico del comic. Nelle sue tavole, masse e volumi vigorosamente scolpiti formano contrasti violenti, i gesti e le espressioni dei personaggi sono esasperati, al pari degli aspetti caratteristici della nostra civiltà: i laboratori si trasformano in paurose foreste tecnologiche, le città in policromi alveari di vetro e cemento: per i cieli viaggiano macchine simili ad uccelli spaventosi, e sulla terra strisciano immani mostri meccanici. Queste immagini rispecchiano una realtà da incubo: ma attraverso la loro ottica deformata si indovina una sostanziale scheggia di verità, che non può che rendere l'incubo ancora più terrificante.

S. F.

- *Edizione di una serie di disegni animati televisivi, realizzata dagli studi Hanna & Barbera.*
- *Pubblicato da «Linus Estate» (1966), «ProvoLinus» (1967).*
- *CC. 1; GW. 22; L. 16; MA. 147; PL. 144.*

FANTAX

Pierre Mouchott (« Chott ») (t. e d.).
Francia, 1947 (« Fantax »).

Il personaggio mascherato, da « Fantomas » in poi, ha sempre incontrato il favore popolare. Fu appunto fidando

su questa constatazione che un editore francese (Mouchott) ed uno italiano (Giovanni De Leo) diedero vita a Fantax. Contemporaneamente pubblicato in Francia ed in Italia, il personaggio — esempio di una delle prime comproduzioni — risultò un modello da rivista culturistica. Estremamente violento e inesorabile coi nemici anticipando di vent'anni la moda degli eroi neri, Fantax finì presto in tribunale (condanna dell'editore). Nonostante il successo, le sue storie si interruppero però dopo ventiquattro puntate. L'editore Cino del Duca riuscì infatti a farlo sospendere perchè Mouchott copiava troppo scopertamente il *Tarzan* di Hogarth, del quale lo stesso Del Duca deteneva i diritti per l'Europa. Conclusosi così il ciclo di *Fantax*, De Leo lanciò *Maskar*, un suo gemello, meno violento e non ricalcato sulle tavole di Hogart, che, affidato ai disegni di Orrù, Mario Follis ed altri, durò circa vent'anni.

G. B.

SA. 105.

FEARLESS FOSDICK

Al Capp
USA, 1948.

Quello di Fosdick è un caso abbastanza raro di « fumetto nel fumetto ». Infatti, le avventure di questo poliziotto affamato, pasticcione, sfortunato e bistrattato (una caricatura paradossale ma abbastanza trasparente di Dick Tracy) sono state ripetutamente inserite da Al Capp, tra il 1948 e il 1956, nella strip di **Li'l Abner** e presentate come la lettura preferita del tonto ragazzone « all american » di Dogpatch. Fearless rappresenta anzi l'ideale di Li'l, che segue con ansia i suoi sforzi per sfuggire al matrimonio con la zitellona Prudence Pimpleton o per recuperare l'impiego dal quale è stato cacciato per l'intervento di superiori corrotti.
Gustosa sul piano grafico, la striscia di Fosdick non è peraltro sorretta da una qualità costante dei testi, che alternano momenti di irresistibile comicità ad altri in cui ha il sopravvento la sciatteria, forse per quella certa pigrizia mentale di Al Capp, il quale non sempre riesce a controllare la sua tendenza a scivolare per inerzia dalla parodia nella farsa.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Linus» (1965-69).*
- *BD. 151.*

FELIX THE CAT

MIO MAO

Pat Sullivan
USA, 1923.
Bill Holman (dal 1932) e Joe Oriolo.

Il gatto Felix, con un pizzico di sadismo, fu gettato da Pat Sullivan nel 1923 nel pazzo mondo degli uomini. E non deve ingannare la deformazione caricaturale che ne dà l'artista. La malvagità, la cupidigia, l'ingratitudine sono la misura della presenza umana; il freddo, la fame, le calamità, l'ambiente che madre natura offre. Nel suo

pessimismo, Sullivan cerca con Felix quel sorriso che il micio gli procura con il suo ottimismo un po' patetico e la sua disperata gioiosa volontà di sopravvivere. Ma l'autore, e forse anche il gatto, sanno che le sole proprie forze non sono sufficienti: il desiderio del miracolo sboccerà così nel surreale, l'artificio più poetico per sfuggire alla realtà. Quando anche questo meccanismo si sarà esasperato, Felix verrà allora proiettato fuori di questo

mondo, in una dimensione astrale dove quanto è « terreno » non dovrebbe raggiungerlo. Ma anche qui l'irrealtà sembrerà sfuggirgli, come in un incubo, per ripiombarlo poi giù, dove lo aspettano il curioso girovagare nella pedestre concretezza del non-sense. Al cartoonist australiano, oltre il magico senso del surreale e l'umorismo bonario e amaro in un tempo, non mancò certo la tecnica, che fu raffinata e naturale, priva d'ogni sbavatura, accompagnata da un delicato gusto per il colore (attenuato e quasi sempre vespertino), misurato, come del resto ogni tocco di Sullivan. Quando Felix si permette uno sberleffo, è lui, l'autore, che sembra chiedere scusa, richiamando il « suo » eroe al destino di vittima senza mezzi termini. A Felix, in Italia, toccò la ventura di essere doppiato dai versetti a rima baciata con i quali il « Corriere dei Piccoli » condannava tutti i comics per redimerli dalla loro condizione di immagini a quella, certo più spocchiosa, di aneddoti didascalici illustrati. Questo non gli giovò, anche se la sua condizione di gatto-gatto ed il secondo nome di Mio Mao lo immortalarono presso due generazioni di lettori.

R. T.

- *Numerosi cortometraggi animati.*
- *Edizione antologica «Felix Mio Mao» (ed. Garzanti, 1965).*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1926-1940), «Giovedì» (1945-46).*
- *BD. 35, 37, 39, 75, 183 e 219; GA. 165; L. 36; MA. 70; PL. 320; PR. 152; WA. 155/56.*
- (0029), (0470), (0785).

FERD'NAND

FERDINANDO

Dahl Mikkelsen (Mik)
Danimarca, 1947.

Dal Nord è dilagato in tutta Europa questo personaggio buffo che trae il suo quotidiano alimento di estro buffonesco da una serie di situazioni a livello domestico. Le puntate fuori casa sono frequenti: ma sempre sul piano piccolo borghese, riduttivo. E' uno dei tanti eroi alla rovescia della fumettistica mondiale. Si potrebbero fa-

re i nomi di Jiggs (Arcibaldo), di Dagwood, di Bristow, per trovare personaggi che gli possano essere imparentati. A differenza degli altri, perfettamente fusi in un contesto coerente con essi (nel senso che gli amici di Arcibaldo, quelli di Dagwood o quelli di Bristow sono spalle sbiadite ma conformi al personaggio centrale) Ferd'nand spicca anche graficamente per il suo perenne e assurdo cappello a pan di zucchero, che del resto viene portato anche dal figlioletto. Il resto dell'umanità che circola in queste striscie di poche vignette è invece normalmente abbigliato. L'omino di Mik denuncia dunque fin dal primo colpo d'occhio la sua situazione di irregolare in una società, come quella scandinava, in cui l'ossequio alla norma è diventato addirittura un « rictus ». E infatti, all'interno delle pareti domestiche, in cui vive con la moglie e il bambino, Ferd'nand è protagonista di avventure banali che solo il suo intervento ribalta nell'assurdo. Egli, sia chiaro, non vive sopra gli altri, ma sotto: le sue sono soluzioni d'emergenza e ripiego, frutto di una modica genialità; sconvolgente però in un mondo in cui tutto è regolato su quest'ultima misura, alla quale paiono adeguarsi anche i supercervelli. In questo atteggiamento di indisponibilità non violenta sta il segreto del suo successo in patria. E, a livelli più modesti, anche fuori, dove la società di massa, con i suoi tempi e i suoi ritmi perfettamente calcolati, fa diventare un caro, romantico personaggio lo sbadato zio Podger di Jerome Kapla Jerome, che attaccava i quadri al muro, piantando egli stesso i chiodi e martellandosi le dita, senza il ricorso ai trapani elettrici.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1969).*
- *CA. 9.*

FLASH

Gardner Fox (t.) e Harry Lampert (d.)
USA, gennaio 1940 (sull'albo « FLASH COMICS »).

(fra gli altri): R. Khaniger (t.), E.E. Hibbard (d.) L. Elias (d.), C. Infantino (d.), Andru & Esposito (d.).

E' la più popolare fra le creazioni di Gardner Fox e, dopo Superman e Batman, il personaggio dei comic books più conosciuto fuori degli Stati Uniti. Il suo unico ultrapotere, la velocità del lampo, gli è sufficiente per assolvere ai compiti che gli spettano: catturare delinquenti, contrastare minacce al genere umano.

Nella prima versione (anni 1940-1950), si chiamava Jay Garrick, ed era diventato « super » in seguito ad una prolungata esposizione ai vapori dell'acqua pesante; nella seconda, appar-

sa nel 1956 e tuttora pubblicata, si chiama Barry Allen e deve i suoi poteri ad un incidente di laboratorio. Le differenze formali sono minime: un ritocco al costume di Garrick, l'aggiunta di un giovane collaboratore (*Kid Flash*, personaggio peraltro non fisso), una caratterizzazione psicologica più precisa.
Flash viene in genere ricordato per due ragioni: i suoi « nemici » pittoreschi e bizzarri, dotati di stravaganti poteri, e l'abilità dei suoi illustratori. La prima versione, a parte Harry Lampert mediocre autore dell'episodio iniziale, s'avvantaggiò della collaborazione di E.E. Hibbard, dal tratto singolarmente barocco, e soprattutto di Lee Elias, il miglior allievo di Caniff, che firmò una serie di episodi divenuti classici. Il *Flash* attuale, sino al 1966, è stato disegnato dal grande Carmine Infantino.
La debolezza della strip sta piuttosto nei testi: spesso i soggettisti hanno allentato oltre il lecito le briglia all'immaginazione sino a perdere il filo di ogni coerenza. Tuttavia, quando gli episodi hanno mostrato un accettabile equilibrio fra fantasia e ragione l'eroe ha spiccato tra i « grandi » dei comic books.

S. F.

- BD. 71; CC. 1; EC. 257; GW. 21.

FLASH GORDON

Alex Raymond (t. e d.).
USA, 7 gennaio 1934.

Don Moore, Larry Ivie (t.), Austin Briggs, Mac Raboy, Dan Barry, Ric Estrada, Al Williamson, Paul Norris, Joe Frazetta (d.).

A cinque anni di distanza da **Buck Rogers**, Raymond operò una brusca sterzata nel comic di fantascienza. Calkins aveva proiettato lo sguardo nel futuro, fornendo immagini di un possibile avvenire tecnologicamente sbalorditivo. Raymond, stando al presente, fa viaggiare il suo eroe in mondi lontani dove qualche invenzione di più (raggi mortali ecc.) non muta il carattere sostanzialmente arretrato di società di tipo medioevale, dove cortigiani avidi di potere congiurano alle spalle dei sovrani di turno o bellissime Messaline giunte al trono

si preoccupano più dei loro piaceri che non dell'arte di governo. Nè mancano richiami a società ancora più arretrate, come nell'evocazione di giochi gladiatori degni del periodo peggiore dell'Impero Romano. Flash Gordon è un giocatore di polo, dunque uno sportivo, che un incidente aereo coinvolge assieme a **Dale Arden** (v.) nel primo viaggio interplanetario com-

piuto con un'astronave dall'oriundo russo dottor **Zarkov** (v.).
La storia, poi proseguita anche in strisce quotidiane, nasce in tavole domenicali, e ciò spiega la lentezza dell'azione e l'indugio sui particolari: le sceneggiature sono pretesto al disegno, che si sviluppa in quadri sempre più ampi e complessamente impostati, dove personaggi e elementi scenografici si intrecciano in una linea di grande eleganza, sinuosa, floreale (un riecheggiamento dell'Art Nouveau), dove tuttavia campeggia anche il gusto per la luce. Il tono, più che fantascientifico, è favolistico: oltre a richiamare il mondo delle fiabe con le trame, Raymond lo richiama con costumi e scenografie, decisamente «terrestri» e medioevali. Come nel contemporaneo **Mandrake**, il primo antagonista, simbolo di ogni avidità e maleficio, ha, pur abitando un altro pianeta, Mongo, i tratti inconfondibili dell'orientale e un nome del tutto cinese: **Ming** (v.) (E' l'epoca dei romanzi di Rohmer, di un « pericolo giallo » sfoderato in tutte le salse).

L'allievo di Raymond, Briggs, ne continuò l'opera per qualche anno richiamandone alla meglio lo stile e seguendo lo stesso tipo di storie, mentre a vicende più classicamente fantascientifiche si rifecero i successori: Mac Raboy, la cui grafica originale si fonde sui contrasti di luminosità, Dan Barry e Ric Estrada, con i quali ultimi il comic è approdato a un binario piacevole quanto si vuole ma banale di normalissime avventure interplanetarie alla Arthur C. Clarke o alla Isaac Asimov, ripulite di ogni ricordo « favolistico ». Ora Gordon è niente più che un pilota di linea che guida astronavi anzichè aerei. (Comunque, i disegni di Barry sono vivaci e gustosi, non senza caratterizzazioni in senso umoristico di figure di contorno). Nei comic books ha avuto breve vita un ciclo in cui Al Williamson si è con scrupolosa fedeltà improntato come storie e disegno ai primi episodi raymondiani.

E. G. L.

- Edizioni cinematografiche nel 1936 (r. Frederick Stephani; I.: Buster Crabbe; 13 episodi, USA), nel 1938 (r.: Ford L. Beebe e Robert Hill; I.: Buster Crabbe; 15 episodi, USA) e

nel 1939 (r.: Ford L. Beebe e Ray Taylor; I.: Buster Crabbe; 12 episodi, USA).

- *Edizione cronologica, « Flash Gordon » (ed. Garzanti, 1968).*
- *Pubblicato da «Avventuroso» (1934-38), «Avventura» (1944-48), «Topolino» (1946-47), «Avventura Club» (1949), « Storia d'America» (1950), «Albi Azzurro-Traguardo» (1952-53), «Viva Ardimentoso» (1960-61), «Superalbo Ardimentoso Gordon» (1961-63), «Gordon» (1964-69).*
- *BD. 61-65; BE. 61 e sg.; CC. 2; DC. 72; E. 9; FO. 35; GA. 7; L. 4; MA. 130 e 155; ME. 10 e 30; PA. 100 e 132; P. 3; PL. 224; TR. 57; WA. 251-52.*
- (0363), (0435), (0463), (0466), (0479), (0492), (0543), (0592), (0746), (0833), (0906), (0990), (1165), (1221), (1260).

FLINTSTONES, THE

GLI ANTENATI
William Hanna e Joseph Barbera
USA, 1959.

I Flintstones sono arrivati nel mondo dei fumetti (strisce giornaliere, tavole domenicali e comic books) sulla scia del successo ottenuto al cinema o alla TV. Naturalmente si sono portati appresso i loro comprimari: il nonno arzillo e pasticcione, la nipotina yè-yè Annie, il dinosauro domestico Dino, e soprattutto gli inseparabili amici e vicini di casa Rubble (Barney, Betty e il piccolo Bamm-Bamm).

I Flintstones (e i Rubble, ovviamente) sono cavernicoli molto diversi da Alley Oop o da B.C.: non viaggiano nel tempo, nè si sentono impegnati nella scoperta del mondo. I loro problemi sono quelli tipici d'una famiglia media integrata o che smania dall'ambizione di esserlo. La comicità delle situazioni (un pochino più efficace nelle strisce giornaliere e nelle tavole domenicali rispetto ai comic books destinati in particolare al pubblico infantile) è affidata al paradossale contrasto che nasce dalla loro condizione di creature dell'età della pietra collocate fra televisori, giradischi, frigoriferi, automobili e altri ammenicoli o simboli della civiltà del benessere. C'è un risvolto satirico, naturalmente, ma assai bonario e « qualunquistico », tanto che non è azzardato riconoscere in questi fumetti la componente determinante dello stesso consumismo. Non è un caso, del resto, che le avventure dei Flintstones siano state spesso usate dalla pubblicità televisiva e che l'« Official Souvenir » della Fiera mon-

diale di New York del 1965 fosse proprio il racconto a colori, della visita di Fred e Barney con mogli, figli e dinosauro ai vari padiglioni.

S. G. B.

- *Il meglio degli « Antenati » è stato condensato da Hanna e Barbera nel lungometraggio a disegni animati* A man named Flintstone, *(Un uomo chiamato Flintstone), gustosa parodia delle avventure degli agenti segreti.*
- *Pubblicato da «Braccobaldo» (1967), «Gli Antenati» (1968) «Eureka» (1968-69).*

FLOOK

Compton Mackenzie (t.) e Wally Fawkes (« Trog ») (d.).
Gran Bretagna, 1949 (« Daily Mail »)
George Melly (t.).

Inizialmente questo comic prese il nome di « Rufus », un ragazzetto amico di uno strano animale, Flook appunto, simile ad un orso e dotato di una corta proboscide che possiede un potere magico: può mutare il suo proprietario in qualsivoglia oggetto. Per alcuni anni la strip mantenne questo carattere surreale e capriccioso, ma nel 1958, quando la storia venne affidata a George Melly, cambiò radicalmente di tono: da umorosa strip intramata di accadimenti fantasiosi, si trasformò in una sugosa satira della vita politica e sociale inglese, di consumo però strettamente nazionale. Una crisi di governo o Wilson nei guai per la Rhodesia suggeriscono l'immediata collocazione dei personaggi in analoghe situazioni. **Flook** ha preso di mira le pompose istituzioni britanniche a volte con taglio feroce, facendo passare le bizzarre trasformazioni dell'animale in secondo piano. La satira, anche se aguzza, è stata accolta benevolmente: come nel caso del « Royal Yacht Squadron » di Cowes, già attaccato in modo violento e passato poi ad acquistare l'intera serie dei disegni originali.

G. B.

FLUBBS & FLUFFS

Jerry Robinson
USA, 1966 (« New York News »)

L'errore non è soltanto umano, ma anche « divino », dice l'autore, *quando risulta divertente.* In « Flubs and Fluffs » (giochi di parole e papere) il geniale disegnatore di **Still Life** (v.) sfrutta le « perle » che gli vengono segnalate dagli amici sparsi un po'

dappertutto: oltre 50.000. La moglie, la figlia ed il figlio variamente collaborano a organizzare l'abbondantissimo materiale: Gro e Kristin selezionandolo per lui, Jens (5 anni) facendo collezione di francobolli (persino 4.000 dello stesso tipo...).
Evidentemente questo è uno dei casi (proprio in quanto squisitamente filologico) in cui la traduzione risulta lettera morta. Ma non la lezione dissacratrice (ed estremamente esilarante) sugli eroi ed i pilastri della cultura nazionale, le istituzioni, l'ordine costituito USA. Del resto, lo stesso **Still Life**, più che contestare con centrata cattiveria i politici e gli avvenimenti internazionali, « urla male di garibaldi ».

L. S. B.

FORMICHINO

Roberto Sgrilli
Italia, 28 giugno 1936 (« Corriere dei Piccoli »).

Nella seconda metà degli anni Trenta, le « allegre sinfonie » di Disney portarono per mano i giovani spettatori in un uiverso incantato e incantatore che aveva per orizzonte la visione ravvicinata del sottobosco. Il favolistico impatto con la natura stimolò, com'era da prevedersi, innumerevoli imitazioni. Ogni disegnatore cui era congeniale questa narrativa adattò alla propria matita un suo zoo ovviamente antropomorfo: quello di Roberto Sgrilli (il quale, qualche anno appresso, avrebbe tentato di dare uno sbocco al disegno animato italiano con il garbato e tenero **Anacleto e la faina**, 1941), fu tra i più aderenti ad una certa tradizione nostrana. Anche se l'ispirazione di Disney non era lontana e, per certi aspetti, ripassata senza scrupoli.
Formichino, per lustri, è stato il protagonista di una saga minima (in fumetti e rime) che da quella più autorevole del « californiano » **Bucky** (v.) ha tratto lo spunto sia per l'impianto della vicenda, sia per il carattere dell'eroe. Sgrilli ha avuto, tuttavia, e sin dall'esordio, il merito di un disegno simpaticamente sciolto, di cui sono testimoni, più degli sfondi abbastanza anonimi e orecchiati (e non solo da Disney), i numerosi caratteristi delle tavole: a cominciare dal bieco Cicalone, delle prime avventure.

C. B.

FORT NAVAJO

Una aventure du lieutenant Blueberry
TENENTE BLUEBERRY

J.M. Charlier (t.) e Jean Giraud (d.).
Francia, 1963 (« Pilote »).

Nel 1962, di ritorno da un viaggio nell'Ovest degli Stati Uniti, lo sceneggiatore franco-belga J.M. Charlier « sentì » improvvisamente l'epopea del Far West. Con l'aiuto del disegnatore Giraud creò questo comic di cui è protagonista il tenente Blueberry.
In un fortino situato in zona Apache, pochi anni dopo la fine della guerra di secessione, il tenente delle « giacche azzurre » vive le sue avventure insieme ad un gruppo di amici pittoreschi, fra cui spicca Jimmy, un simpatico ubriacone, personaggio non poco influenzato dal dottore alcoolizzato di *Ombre Rosse*. E al migliore western cinematografico si sono del resto ispirati gli autori: tagli incisivi, mobilità d'azione, secchezza d'immagini, ampie panoramiche. Le praterie, i canyons, le immense pianure dell'Ovest raramente hanno « respirato » nei comics con altrettanta verità: il vero Ovest, quello disegnato da Remington, da Russell, e portato sullo schermo da Ford, da Aldrich, e da Hawks. Di quest'ultimo, Charlier ha adottato lo stile serrato e virile assumendo persino *Un dollaro d'onore* quale falsariga per un episodio del suo tenente. Le vicende testimoniano sempre una precisa documentazione: gli sbandati soldati sudisti divenuti banditi piuttosto che Cociss e i suoi Apaches che difendono la loro terra dai soprusi dei bianchi invasori. Un comic, dunque, serio nell'impostazione e tecnicamente parecchio provveduto.

U. S.

- *Pubblicato da «Classici Audacia» (1967), «Superalbi Audacia» (1969).*
- *BD. 123 e 125; PL. 186.*

Fortunello (v. HAPPY HOOLIGAN)

FOUR D. JONES

Maddocks
Gran Bretagna, 1959.

La strip ha vissuto soltanto sette anni (è stata soppressa nel 1966), giacchè gli « indici di gradimento » non risultavano elevati. Eppure, a parte il disegno sciatto e spesso sgradevole, queste parodistiche avventure di fantascienza non mancavano di mordente: i viaggi nel tempo dello stralunato cow-boy approdavano spesso a risultati non banali, come per esempio nel-

la storia del complotto hitleriano nella metropolitana di Londra o in quella del contrabbando degli asini.
Four D. Jones era, insomma, il prodotto d'una fantasia assolutamente libera che ignorava del tutto i limiti di spazio e di tempo, imparentandosi (sia pure alla lontana) con certo cinema sperimentale e con alcune produzioni teatrali d'avanguardia, e trovando in uno spirito dichiaratamente anarcoide la giustificazione delle sue frequenti impennate polemiche.

S. G. B.

- *Pubblicato da « Tommy », « Eureka » e « Il Giorno ».*
- *PA. 218; T. 1.*

FRANK MERRILL

Jack R. Wilhelm (d.)
USA, 1933.

Prototipo della gioventù americana media degli anni trenta, Frank possiede un fisico eccezionale (si cimenta da campione in diversi sport) è bello,

ha l'espressione franca, la sua condizione sociale è di basso livello, ma si intuisce che sarà un esemplare di « self-made-man ». Di carattere generoso e leale, non si lascia tuttavia volare la mosca sul naso e, nei limiti del migliore « fair-play », raddrizza ingiustizie e prepotenze; ha anche successo con le ragazze, soprattutto quelle dei ceti superiori, senza peraltro avvilire la sua dignità di piccolo borghese.
Un preciso ritratto d'epoca, insomma, le cui vicende — casalinghe e strapaesane ma anche di più largo respiro avventuroso — si snodano tranquille e scontate, immerse nella più tipica convenzionalità. Forse l'unico capitolo che esce da questi schemi è « Lo strano abitatore dell'isola del tesoro », ma il suo vero protagonista, peraltro, non è Frank, che l'autore, a metà episodio, allontana dalla scena con un banale pretesto.
Quanto al disegno, sono da apprezzare le appropriate espressioni dei volti ed una buona caratterizzazione dei personaggi con uno stile fra il serio e il caricaturale, qualità non proprio usuali per gli artisti dell'epoca.

G. S.

- *Pubblicato da « Supplemento di Topolino (1934-35) e da « La Risata » (1935).*

FRA SALMASTRO DA VENEGONO

Enzo Lunari
Italia, 1966 (« Linus »)

« L'averlo inventato e il proporlo all'attenzione dei lettori viene a colmare una lacuna e a liberare finalmente il medioevo da quell'aria tetra e insulsa che tradizionalmente gli viene attribuita »: così tra il serio e il faceto, l'autore presentò il suo personaggio. Il quale — è bene sottolinearlo — costituisce una delle poche novità nel panorama dei fumetti italiani. E' evidente come un character del genere, un frate ora candido ora malizioso che racconta cronache dei suoi « tempi tribolati », si innesta in una tradizione culturale tipicamente nostra, quella dei religiosi dedicatisi a studi storici, che ha in Paolo Diacono uno dei più felici esponenti. Ma fin qui niente di assolutamente nuovo.
La novità di Fra Salmastro consiste nell'avere innestato su questa tradizione umanistica l'irriverenza goliardica; dal suo connubio con le citazioni erudite sprizza la scintilla di un umorismo tutto particolare, allo stesso tempo colto e plebeo, ma tale da essere pienamente gustato da chi è pronto a ricevere la sollecitazione di un riferimento dotto seppur distorto in chiave ironica. Il linguaggio dei protagonisti, al limite fra l'italiano, il latino maccheronico e il volgare medievale, difficilmente si presterebbe a una traduzione in una lingua diversa; e d'altro canto esso è parte talmente integrante del fumetto da non essere pensabile di separarlo senza che se ne perda l'inconfondibile sapore. E ancora: una grossa novità è il rifacimento in termini fumettistici, a cavallo tra preziosità e sarcasmo, della iconografia romanica, sia nelle figure inquadrate talvolta in cornici architettoniche alla maniera delle tavolette medievali, sia per la ieraticità delle figure umane ritratte nell'immobile staticità e con grandi occhi sognanti.

G. Br.

- *Pubblicato da «Linus» (no. 3), «Ali Babà» (no. 2).*

FRATELLI MONELLINI

Marino
Italia, 1954 (« Il Monello »).

Due fratelli gemelli con un gran ciuffo biondo in testa e tanta voglia di combinare guai: un ritorno agli « enfants farceurs », ai bambini pestiferi. In genere, uno dei due combina disastri (vetri rotti giocando al pallone o vasi in frantumi per il lancio di sassi con la fionda); l'altro, con un « lampo di genio » tenta di risolvere il danno. Secondo la vecchia regola dei fumetti educativi, le botte finali sono inevitabili per entrambi, a castigo dell'inganno più che a punizione delle malefatte. Stranamente, in questa strip, la mamma non è la figura angelica e delusa consueta nei fumetti all'italiana: è un personaggio massiccio, manesco, che mette molto volentieri mano al battipanni.

E. M.

Freccia d'oro

Fred Meagher
Gran Bretagna, 1935.

Il nucleo attorno al quale si sviluppano avventure collocate in diverse epoche ed ambienti è rappresentato dal possesso di una « freccia d'oro », chiave per il ritrovamento di un tesoro. Se lo contendono il bieco Occhio d'Aquila e la tenera Raggio di Luna, una giovane pellerossa aiutata nella lotta da un cow boy (Tito) e da un ragazzetto (Corrado). I diversi capitoli portano il terzetto dei « buoni » a scontrarsi con gli invasori spagnoli di Cortez, con gli indiani odierni, con i maya e gli aztechi in una curiosa e suggestiva commistione di tempi, che rappresenta il dato più insolito di un racconto comunque tradizionale.
L'aspetto da sottolineare è semmai un altro, e riguarda la certezza con cui il disegnatore ha saputo vivificare le tavole grazie ad un raffinato taglio visuale. Angolazioni ardite ed inusitate (soprattutto per l'epoca), ariosità prospettica, gusto compositivo (nel ridotto spazio della vignetta enormi costruzioni, elementi naturali e masse sono disposti con esemplare sensibilità figurativa), attestano una insolita intelligenza scenografica ed una cura ambientale che potrebbe suggerire — nei limiti — un raffronto con lo stesso Foster.

G. S.

- *Pubblicato da « Pinocchio » e « Jumbo » (1937/38).*

FRED BASSET

Alex Graham
Gran Bretagna (« Daily Mail »).

Nel bestiario dei fumetti questo bassotto occupa un suo posto, discreto, silenzioso. Non è un eroe come Rintin-tin e nemmeno un sognatore come Snoopy. Né, d'altra parte ha il tono truculento dei cagnoni di Hanna & Barbera o quello dolce dei cagnolini disneyani della **Carica dei 101.** E' un cane casalingo, inglese, poltrone e meditativo. Niente voli lirici, ma uno sguardo lungo che s'arrampica lungo le gambe dei padroni per cogliere i

loro gesti, e orecchie ancora più lunghe per intenderne le parole. Il suo cruccio, ma non tale da preoccuparlo troppo, è l'incomunicabilità con gli uomini. In genere, Fred prevede benissimo come finiranno le cose (malucio), quando in casa marito e moglie decidono qualche piccola impresa. Fred però non può parlare, ma solo, quando tutto il previsto è accaduto, darsi amaramente ragione.
Cane raziocinante e scettico, sfoggia un umorismo sottile ma non sofisticato. Le sue storielle leggere e perfettamente comprensibili spezzano una lancia di più a favore dell'amico dell'uomo, ma senza querimonie zoofile.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Linus» (1966-67), «Okay» (1968).*
- *PA. 216.*

FRIMOUSSET

Jean Nohain (« Jaboune ») (t.) e J. P. Pinchon (d.)
Francia

Ancora un soldatino di paglia, non proprio nato per il servizio militare e la sua disciplina. L'« ancora » ha qui pura funzione iterativa piuttosto che anagrafica: in effetti, in una globale rassegna di characters, Frimousset sarebbe promosso al grado di generale, e dovrebbe marciare in prima fila, dinnanzi ai suoi compagni d'arme sotto quadro.
La prigione della sua caserma è chiamata « salle de police »: ed il fantaccino ci finisce spesso. La satira militare è apparentemente occasionale e possiede l'alibi di riferirsi ai casi di un tipo che in questa o in un'altra veste conserverebbe tutte le prerogative per buscarsi dei guai, in quanto « homo sapiens » soltanto per definizione generica.
Le caricature degli ufficiali sono tanto simili a quelle di Camara su « L'Assiette au beurre », il giornale satirico contemporaneo alla striscia, ma il protagonista è pur sempre Frimousset, scoperta e vivente giustificazione di una epidermica divagazione « per famiglie ».

L. S. B.

- *PE. 61.*

FRISCO BILL

Franco Baglioni (t.) e Guido Zamperoni (d.)
Italia, 1948 (albi « Collana Arcobaleno »).

La narrativa d'azione è popolata di eroi giornalisti, pronti a gettarsi nella mischia col pretesto del « servizio », ma in realtà per assecondare il proprio istinto di errabondi. A questo cliché si rifà Frisco Bill, che come denuncia il suo nome agisce a S. Francisco. Ma a un tipo così dinamico una metropoli non può certo bastare: per cui riesce addirittura difficile seguirlo nelle sue tumultuose vicende, vissute cavalcando con uguale destrezza la motocicletta o il cavallo e passando con disinvoltura dai locali notturni alle capanne indios.
Viaggiando liberamente in groppa all'avventura, Frisco Bill, con gli occhi imbambolati e ironici di un Gary Cooper, ha la malinconia di un eroe sempre alla ricerca di se stesso: predestinato forse fin dall'inizio a sopravvivere solo nella nostalgia di pochi lettori, nonostante gli evidenti meriti delle tavole di Zamperoni.

G. Br.

FRITZI RITZ

Larry Whitington
USA, 9 ottobre 1922 («Evening World»)
Ernie Bushmiller

Il fumetto statunitense è ricco di comics di respiro corto (non necessariamente limitati ai tre o ai quattro quadretti, ma estesi alla mezza o alla tavola completa). Legati al tema della vita familiare, di tono umoristico e dotati di più o meno accentuate motivazioni satiriche, spesso coinvolgenti il matriarcato. Fritzi è una tipica « girl » della borghesia americana: bruna, ricciuta, piacente, corpo sodo e ben fatto. All'inizio viveva le sue miniavventure in compagnia del fidanzato Phil Fumble (conosciuto come Eugenio Bellidee). Meno piacente di lei, tratteggiato con evidenti intenzioni caricaturali, Phil-Eugenio s'è caratterizzato sin dai primi quadretti per gli occhi tondi e la capigliatura riccia. Insieme a loro — sempre nel periodo iniziale — agiva anche la nipotina combinadisastri **Nancy** (v.): sui sei anni, capelli a caschetto e nastro a farfalla sulla testa.
Come accadde per i disneiani Mickey Mouse e Donald Duck, il successo ottenuto convinse Bushmiller a sciogliere il trio e a far vivere a ciascun personaggio storie separate che, conservando il semplice sapore casalingo, erano specchio dei tics più elementari e frequenti della vita americana di provincia. Ciò avvenne intorno al 1938. Solo di rado, in seguito, le loro vicende si sono nuovamente incrociate.

P. Z.

- *Pubblicato da «Topolino» (1935), «Robinson» (1945).*
- *BD. 45; DC. 113; WA. 136.*

Eugenio Bellidee.

FROMME HELENE, DIE

(LA PIA ELENA)
Wilhelm Busch
Germania, 1872.

Uscita nel periodo della violenta attività anticlericale di Busch, questa storia è una feroce e arguta satira della famiglia borghese dell'Ottocento mitteleuropeo, con tutte le implicazioni di carattere religioso che una «buona educazione» ricevuta comporta.
Busch non nasconde la propria antipatia per Elena: si diverte a coglierla nei momenti più « delicati » della sua adolescenza, come quando spia dal buco della serratura il cugino Franz nudo, un aitante giovanotto (di cui essa è innamorata), portato agli amori ancillari pur se destinato a vestire l'abito talare. Elena è un personaggio abbastanza tipico: fa parte di quella categoria di devote ragazze già definite « gatte morte ». Pur mantenendo un'apparenza di perbenismo, come si conviene conquistata l'età adulta, essa cerca in ogni modo di realizzare se stessa in quel mondo campagnolo che non ha molto da offrirle. Fa un matrimonio di convenienza, ma nel contempo non rinuncia agli incontri con il cugino prete. La tresca continuerebbe se l'antica simpatia per il personale di cucina non perdesse padre Franz: scoperto dall'amico della cuoca, viene randellato e ucciso. Elena, quasi impazzita, è presa da una crisi mistica ed incomincia il suo calvario, fatto di bevute e di preghiere. Ridotta ad un cencio e malconcia sulle gambe cade sul lume, si incendia e muore. La sua anima vola verso il cielo, invano trattenuta da diavoli che vorrebbero immergerla nel calderone bollente in cui già cuoce il serafico cugino Franz.

R. J.

FUERTE ARGENTINO

Walter Ciocca (d.) e Julio Portas (t.)
Argentina, 1954 (ed. « Abril »).

Frutto dell'intelligente collaborazione di un appassionato storiografo e ricercatore attento dell'aneddotica india, Julio Almada (che mutò per l'occasione il suo nome in quello posticcio di Portas), e di un disegnatore autoctono, detto affettuosamente « cabecita negra » dai suoi colleghi (anche se per un provinciale il soprannome possa suonare quanto mai offensivo), il comic ha introdotto nelle pagine dei fumetti pubblicati in Argentina una storia autenticamente radicata nelle tradizioni del Paese. Protagonisti di questa epica avventura gaucesca ne sono i « pampeanos » ed i « fronterizos », gente semplice e incolta che si trova al centro di fatti più grandi di loro.
Tra i due grandi antagonisti della storia, l'esercito e gli indios, spicca la figura del capitano Mariano Flores, un uomo di solidi principi, avvezzo al comando e alla disciplina, ma pure non negato a comprendere il dramma di una popolazione diseredata. Le strisce, che rifrangono il tipico pessimismo hispano-americano nei confronti del progresso di una giovane nazione che si sviluppa su una precarietà di base scontrandosi con le sopravvivenze delle diverse civiltà regionali, tengono le figure femminili ai margini del racconto, e le sfruttano, in genere, quale simbolo di una costante di soprusi e violenze. E' questo un dato caratteristico di **Fuerte Argentino**, il quale poi si stacca dalla routine avventurosa anche per altri meriti: primo fra tutti quello del disegno, chiaramente ispirato alle incisioni dell'artigianato gaucho e alla iconografia popolare. Seppure nato nella scia del **Sargento Kirk**, per contrapporre alle vicende del rinnegato graduato nordista un personaggio sudamericano, il comic di Ciocca e Portas ha saputo imporsi per una propria precisa autonomia e con un risalto nazionale non affatto indifferente.

H. P.

FU MANCHU

Sax Rohmer (t.) e Robert Bressy (d.)
USA.

Un fumetto che per il suo meccanismo interno, rivolto a motivi deliranti, anticipò, con più dignitoso distacco e su basi assolutamente non speculative, la moda del « comic nero » italiano degli anni sessanta

Nel 1929 e negli anni seguenti, Hollywood ha fatto proprie alcune novelle di Sax Rohmer (pseudonimo dello scrittore Arthur Sarsfield Ward) delle quali è protagonista un infido cinese, il dottor Fu-Manchu, dedito a una attività sottilmente sadica secondo il facile cliché di molta narrativa, anche cinematografica, di quel periodo. I progetti di questo « mandarino » erano al solito perversi, quanto meno traevano origine da motivi illeciti. Sulla scorta del successo di questi film, alcuni interpretati da Warner Oland (l'attore svedese che diede anche vita al poliziotto cinese Charlie Chan) ed uno pure da Boris Karloff, vennero realizzati dei fumetti improntati a un grafismo notevolmente efficace per il taglio realistico. Un'operazione commerciale simile a quella realizzata nel dopoguerra, per esempio con il Bond di Fleming. Un gioco di rimbalzi tra narrativa, cinema e comics che da sempre ha dimostrato resistenti parentele e agganci coinvolgenti, in seguito, pure lo spettacolo televisivo.

P. Z.

- *Numerose edizioni cinematografiche a partire dal 1923.*
- *GA. 325; MMF. 14; SF. 55.*

FURIO ALMIRANTE

Carlo Cossio
Italia, 1940.
Vittorio Cossio, Franco Donatelli e Enrico Bagnoli.

Furio Almirante, detto l'« uomo dal pugno d'acciaio », rimane una delle più

popolari e rappresentative creature di Carlo Cossio, il quale non ebbe scrupoli nel farne — nei tratti somatici e in quelli psicologici, al massimo elementari — un cugino di sangue del suo **Dick Fulmine.** In quei giorni difficili per l'Italia, ma in un certo senso « facili » per il fumetto nostrano, Fulmine godeva di notevole popolarità e si era mutato — per i lettori imberbi — nel simbolo di una giustizia bontempona risolta sbrigativamente. Furio nacque nella sua scia, emigrante pure lui in una improbabile America. La prima serie di avventure lo presentarono come « X-1: il Pugile Misterioso ». La sua forza poderosa sgominava i rivali sul ring, ma pure le solite bande di infidi « stranieri » che rendevano la vita difficile a qualche italiano, suo « amico » per il solo fatto di essere nato sotto il medesimo cielo. Tuttavia, Furio si spostava agevolmente di territorio: nel Sudamerica, in Africa o in qualsiasi altro posto i soggettisti (Vittorio Cossio, fratello di Carlo, gli era nel frattempo subentrato) pensavano di doverlo buttare.
La guerra, intanto, stava premendo ed il fumetto, coi suoi eroi, doveva contribuire allo sforzo propagandistico. Mentre Fulmine proseguiva nelle sue gesta smargiasse, Furio, passato sotto la tutela del « team » Franco Donatelli e Enrico Bagnoli, a partire dal 1942, venne invece costretto in avventure belliche dotate di un minimo risvolto « veristico » (almeno nel tratto). Privato della classica nuvoletta, il comic perse in agilità e s'impantanò sempre più nel ridicolo di un assurdo nazionalismo.

P. Z.

- *Pubblicato da «Audace» (1940).*

G

Gambadilegno (v. PEGLET PETE)

GAMBOLS, THE

Dobs e Barry Appleby (t. e d.).
Gran Bretagna, (« The Express »)

Quanto vi sia di autobiografico nei Gambols è difficile dire, ma è certo che nessuno meglio di una giovane coppia d'artisti avrebbe potuto mettere mano ad una striscia solitamente racchiusa dagli ambienti domestici. Il successo che arrise ai coniugi Appleby (i quali hanno sindacato personalmente il comic) fu immediato ed i loro due personaggi divennero presto proverbiali.
I Gambols, un nucleo famigliare ridotto al minimo, vivono in periferia; egoisti, pigri ma queruli al massimo, hanno scarsi rapporti con gli « altri », ma un fittissimo confronto-scontro interno. Insofferenti l'uno dell'altro e pronti ad accendersi al minimo appiglio, sono pronti a battersi all'ultima battuta nelle mini-vicende che li portano ogni giorno a misurarsi con la realtà di una impigrita vita a due.

G. B.

- *Pubblicato da «Il Giorno».*
- *PA. 218.*

Garrett (v. RANDALL)

GARTH

Stephen Dowling
Gran Bretagna, 1945 (« Daily Mirror»).

In « Topolino » del 1947, dove apparve un suggestivo episodio di questo character, il protagonista venne definito « uomo magnetico ». In verità, la sua fascia muscolare è potenziata da una dose d'energia radiante, per cui il super eroe è costretto a tenere uno speciale bracciale al polso per « frenare » la propria forza extraumana. Nonostante questa premessa abbastanza ingenua, le sue sono tuttavia avventure paranormali (lo accompagna spesso uno scienziato francese di cui è molto amico, il prof. Lumière), avvincenti e « serie »; rafforzate da un disegno stilizzato, angoloso, ma di immediata comunicativa. Biondo, alto, spalle larghe, collo taurino, Garth si trova buttato nelle più straordinarie esperienze, sempre in lotta con il Male in tutte le possibili sue ramificazioni: talvolta anche in epoche e civiltà diverse dalla nostra, per conseguenza di autentiche « spaccature » nel tempo dentro le quali egli precipita suo malgrado. Come nella trasparente nuova versione del Jekyll stevensoniano (protagonista Jack lo sventratore) che vede Garth scivolare dai nostri giorni nella Londra di ottant'anni addietro.

P. Z.

- *Pubblicato da « Topolino » (1947-48) e « Eureka » (n. 1, 1965).*
- *BD. 191; E. 1; PA. 194, 206 e 208.*

Gastone Paperone (v. GLADSTONE)

GASOLINE ALLEY

Frank O. King
USA, 1919.
Bill Perry e Dale Messik

Il tema di fondo della « family strip» degli anni '10/'30 era la rappresentazione di un microcosmo dove il lettore, fortemente influenzato da una ambientazione che non ammetteva equivoci, si identificava senza sforzo. I personaggi, sapientemente indirizzati, finivano per svolgere, con la loro enorme diffusione, una funzione condizionatrice (rarissimi i casi di un Herriman che con la sua vena poetica e surreale stravolge radicalmente il rapporto di condizionamento).
La diffusione della motorizzazione in USA, sul finire degli anni '10, rappresentava già un grosso fatto sociale e le catene di montaggio della Ford toccavano livelli di produzione che in Europa si sarebbero conosciuti solo decenni dopo. In questo clima fece la sua comparsa questa tavola domenicale che affrontava i problemi tecnici

dell'automobile. Il comic immaginava infatti che un gruppo di appassionati si riunisse in un cortile a discutere di carburatori e di magneti. *Gasoline Alley*, presentato come un pannello umoristico « divulgativo » inserito in una rubrica più vasta, faceva perno sul personaggio di Walt Wallet. Il giorno di S. Valentino del 1921, occasione propizia per regali e pegni d'amore, un bimbetto in fasce venne trovato sulla soglia di casa Wallet. Si trattava di Skeezix. Con lui, per la prima volta, i personaggi dei comics vivono con i lettori nella stessa dimensione temporale. Papà Wallet avrà così una lunga vita da passare con la moglie e i tre figli, due dei quali adottati, i quali cresceranno e avranno a loro volta dei figli.

A Skeezix, ormai protagonista, è spettato il compito di cantore di un'avventura che da un clima idilliaco ed ottimistico è spesso scivolata nel lacrimevole, versione comic del feuilleton. Affratellato, anche produzionalmente all'orfanella **Annie**, il comic ha offerto il quadro di un'America senza incrinature e contraddizioni, sorretta dalla dottrina di un capitalismo illuminato e coscienziosamente rallegrata da immancabili « happy ends ». Un'America, insomma, solo per tavole quadrettate.

R. T.

- *BD. 46, 49, 165, 169 e 175; BE. 70; CA. 3 e 7; GA. 140; PA. 121; SO. 118 e 297; WA. 95.*

Edizione cinematografica (i.: Scott Beckett; USA 1951).

GASTON LAGAFFE

GASTONE,
L'ADDETTO DI REDAZIONE

Andrè Franquin
Belgio, 1957 (« Spirou »)

I grandi pasticcioni delle vecchie comiche mute hanno un degno continuatore in questo giovanotto tuttofare capitato chissà come negli uffici d'un giornale, dove riesce a combinare ogni sorta di maldestri, che, generalmente, hanno come conseguenza la perdita per l'azienda di vantaggiosi contratti pubblicitari. Poeta a modo suo, Gaston non rinnega la sua vocazione d'inventore, nè riconosce mai che sono proprio i suoi complicati marchingegni ad essere fonte di guai per sè e per gli altri. E' un « non integrato » che vorrebbe rendersi utile e che non si dà per vinto. Il mondo da lui stravolto non gli appartiene: nei suoi sogni c'è un altro universo, nel quale le sue iniziative, anzichè provocare crolli ed esplosioni, renderebbero la vita più facile a tutti.

Questo è, ridotto all'osso, lo schema in cui l'autore ha collocato il suo personaggio, certamente meno geniale, ma forse più divertente del più celebre **Marsupilami**. Eppure, entro questi limiti, Gaston si muove con intatta freschezza, e le situazioni (che in realtà si assomigliano tutte) sembrano rinnovarsi all'infinito, ottenendo un gradevole effetto di comicità. Da notare, infine, il disegno essenzialmente caricaturale, che ha sicuramente influenzato molti illustratori della scuola franco-belga.

S. G. B.

- *« Corriere ».*
- *BD. 181; PL. 47.*

GEDEON

Benjamin Rabier
Francia, 1923 (albo « Gédéon, Alfred et Roudoudou »).

Nella moltitudine di animali che Rabier riuscì a disegnare per scherzo o sul serio (fu anche l'autore delle illustrazioni delle « Storie naturali » di Jules Renard), ve n'è uno tutto particolare: Gédéon, il papero delle minoranze (oggi diremmo il pulcino nero), nato con il collo adatto ad un cigno od almeno ad un'oca, ma non ad un figlio d'anatra. Certamente, il successo delle tavole, pubblicate in ben 14 dei 98 album del bestiario di Rabier, volendo trascurare le vicende, deve essere imputato più che altro alla pesante coloritura anzichè agli effetti del tratto: quel suo protagonista in giallo cromo e a tinta piena, deposto senza ricercatezza alcuna in una superficie verde mela, non può considerarsi sicuramente un personaggio convincente. Ma per un cinquenne degli anni Venti, non ancora smaliziato dallo zoo di Burbank, era pur sempre un'anatroccolo-giocattolo in un prato. E poi, Gédéon ha un amico, Placide, ex-cane sapiente, allontanato dal padrone a causa del suo strabismo. Per i gatti, le galline, i conigli del cortile e di venti leghe attorno, Gédéon è comunque un tipo straordinario: non erano ancora i tempi in cui un papero si poteva permettere di porre l'intelligenza al servizio della malizia.

L. S. B.

- *MA. 57; PL. 310; PR. 107.*

GERTIE

Winsor Mc Cay
USA, 1909.

Winsor Mc Cay, un genio delle « funnies » e creatore dell'incantevole *Little Nemo* che mandò in visibilio i lettori dei rutilanti supplementi domenicali del « New York Herald » dal 1905 al 1915 con i suoi fantastici motivi architettonici, le ardite prospettive (anticipatrici di certo stile foto-cinematografico) e una proteiforme rappresentazione onirica (pari in suggestività figurativa a quella del più struggente Fellini), fissò inimitabilmente il gusto di un'epoca.
La successione dinamica delle immagini dei suoi « fumetti » conteneva già il ritmo e la scansione del disegno animato e in effetti egli fu il primo artista ad intuire le possibilità commerciali di questa forma espressiva. Nel 1908 (anticipando di venti anni Disney) fornì alle avventure del suo Nemo il movimento. Un anno dopo portò in tournée per i teatri d'America il « Dinosauro Gertie » (un « film disegnato » di 10.000 immagini). Dalle tavole del palcoscenico, lo stesso autore impartiva ordini a Gertie e il bestione, dallo schermo, sembrava obbedire ai suoi comandi tra lo stupore e l'entusiasmo del pubblico.

S. T.

GERVASIO

Perogatt (Carlo Peroni)
Italia, 1957 (albi « Jolly »).

Il personaggio « ricco-suo-malgrado » non è affatto nuovo nei fumetti: ba-

sterebbe ricordare il proverbiale Bonaventura. Gervasio è un vecchietto mite, vestito in maniera bizzarra (una lunghissima tuba sempre contorta, quasi una coda), che cerca di compiere buone azioni solo per amore della giustizia. Irrimediabilmente però finisce per fare qualcosa di grande e per essere ricompensato con somme di denaro, tesori o altre ricchezze. Ma l'eroe è allergico al potere, per cui ogni sua storiella si conclude con uno starnuto colossale.
Se le vicende non si discostano da un modulo di maniera, mentre il disegno testimonia invece un tratto riconoscibilissimo, il comic assume risalto per il particolare momento in cui venne pubblicato. Verso gli anni Sessanta, quando si andava profilando la acquisizione dell'Italia alla civiltà dei consumi: un personaggio refrattario al benessere può interpretarsi in maniera duplice: come preoccupazione a livello inconscio o come immagine moralistica. Al lettore la scelta.

G. Br.

- *Ristampato dal 1968 negli albi « Mandrake ».*

GIAC & GAS

Walt Disney.
USA, 1950.
Al Lewin

Nel 1950, tornando al genere tanto congeniale del rifacimento « animato » di favole celebri, Disney s'accostò a «Cenerentola» di Perrault. Spesso, ad ingraziosire i suoi cortometraggi, si era servito degli animaletti della foresta (coniglietti, opossum, tartarughe, eccetera), ma questa volta, poichè la vicenda si svolgeva in un vecchio maniero, il compito di vivificare il nitido schema della fiaba andò a quattro topolini, i quali si sarebbero poi trasformati nei destrieri della carrozza-zucca di Cenerentola nella magica notte in cui essa lascerà la scarpetta nelle mani dell'innamoratissimo principe. Due di questi topi, buffi e simpatici, colpirono particolarmente i giovani spettatori: erano Giac e Gas. L'anno dopo, schizzati senza ripensamenti, entrarono nelle strips quotidiane di Mickey Mouse, il quale, ormai avviato verso un dorato tramonto, svolgeva le sue avventure in mondi misteriosi e in una dimensione fuori del tempo e dello spazio. In uno di questi paesi « oltre i confini della realtà », Topolino incontra appunto i due, intrappolati in una comunità medioevale. Da questo incontro sortirà ogni bene per la topolinia ultraterrena e Giac e Gas diventeranno presidente e vice-presidente della conquistata repubblica.
I due soci, nelle strips, non apportano elementi originali rispetto all'impalcatura tradizionale delle coppie comiche (l'uno è acuto e segaligno, l'altro sprovveduto e grassone) anche se l'invenzione grafica risulta azzeccata.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

Gian Tempesta (v. DENNIS THE MENACE)

GIM TORO

Andrea Lavezzolo (t.) e Edgardo Dell'Acqua (d.)
Italia, 1946 (albo « Collana Juventus »)
Guido Cappadonia e Giuseppe Perego (d.)

E' uno dei più interessanti esempi di fumetti italiani, non tanto per il pur rimarchevole successo ottenuto, quanto per la particolare concezione narrativa.
La storia, durata parecchi anni ed a più riprese, si è incentrata principalmente sulla lotta tra Gim Toro, aiutato dai fidi Bourianakis e il Kid, e la misteriosa « Hong del Dragone », una sorta di associazione a delinquere internazionale, con addentellati estesi in tutti i rami della malavita. La « italianità » del fumetto si rivela soprattutto in certe caratteristiche marginali ma non secondarie, che assumono sensibile risalto in relazione al momento della pubblicazione. Il protagonista è italo-americano, al pari dell'unico divo ormai in declino dell'epoca (Fulmine), quando ancora l'aggettivo « americano » aveva un significato non troppo dissimile da folle. E non è un caso che Gim abbia le sembianze di Tyrone Power, allora in Italia notevolmente popolare.
Il considerevole favore incontrato è da ricercare soprattutto nella particolare dimensione avventurosa del comic: non allacciata ad ambienti sfruttati ma fine a se stessa, senza meta e senza confini, giacchè porta gli eroi dall'America al Tibet, dall'India alla Cina in una ballata che si rinnova di continuo ove il dar la caccia a questo o a quel « villain » altro non è che il tenue pretesto perchè il lettore trovi di tanto in tanto un punto fisso di riferimento. E' in sostanza la formula (vecchia e valida) del romanzo d'appendice, accompagnata da altri elementi di sicura presa. Per esempio, non vi è un unico protagonista, che alla lunga potrebbe diventare uggioso; Gim, intelligente, serio e di una robustezza normalmente sportiva, ha al suo fianco un colosso (Bourianakis) simpatico nella sua cocciuta testardaggine ma oltre modo devoto al « principale » (come egli lo chiama) e il Kid, un'incarnazione dell'astuzia non di rado pronto alla battuta umoristica o patetica. In definitiva, un « buon » fumetto, senza idee straordinarie o particolari sofisticherie, basato su pochi ingredienti collaudati, che gli fruttarono due edizioni contemporanee, paragonabili in certo senso alle strisce giornaliere e alle tavole domenicali dei giornali americani.

G. Br.

GINO & GIANNI

Rino Albertarelli
Italia, 13 ottobre 1938 (« Topolino »).
Federico Pedrocchi (t.), Amedeo Martini (t.)

Avviatesi come « I predatori del Guardafui, avventure in Somalia 1918 », queste storie di Gino e Gianni, (più avanti, a singhiozzo apparirà come soggettista anche la firma dell'onnipresente Pedrocchi), appartengono ad un particolare filone dei comics, quello imperniato su giovani coloniali epigoni degli americani Tim Tyler e Spud Slavins. A differenza però dei tanti « Mario & Furio » (di Pedrocchi e Dell'Acqua), « Marco & Andrea » (di Cassone e Tempesti), « Gianni & Lu-

ciano » (di Fancelli e Moroni Celsi), questa storia, dopo un inizio italianizzante (la compagnia di navigazione « Mar Rosso » ha perduto alcune navi al largo del Capo Guardafui ad opera di predatori somali comandati dal greco Pandelidas) assume un carattere prevalentemente naturalistico, giacchè Albertarelli disegna magistrali scene di caccia africana (esemplare la sequenza dei babuini che attaccano un villaggio, che ricorda da vicino quella di **Le sabbie del Kalahari).**
Nel 1940, il racconto, assunto il titolo di « Grandi caccie di Gino & Gianni » (e, omettendo il sottotitolo « Somalia 1918 », divenuto nel frattempo 1919), si modernizza; i due eroi vengono ingaggiati assieme al cacciatore Bracchi, dal milionario americano Clink (un Kit Carson privo di baffi, più scettico — data anche l'oppressione della grassa moglie autoritaria — ma non meno simpatico) per la cattura di un leone bianco. La mitica fiera esiste davvero, anzi nel 1941 Frate Serafino (nei fumetti italiani dell'anteguerra ci si affida per lo più a frati umili ma intraprendenti, piuttosto che a sacerdoti o all'autorità ecclesiastica in genere) informa che essa fa parte di un serraglio di belve albine con le quali una setta di indiani esercita in terra la vendetta di Visnù. L'isola dove ha sede la setta non è altro che una base aerea inglese che — il 24 ottobre 1942 — viene regolarmente smantellata da commandos italiani, in una successione di sconclusionate puntate (in forma di racconto scritto — firmato da Amedeo Martini — ancora illustrato dal frastornato Albertarelli), che non tengono nel minimo conto l'intelligenza dei lettori.

S. T.

- Pubblicato da «Topolino» (1938-42).

GINO & PIERO

Franco Caprioli
Italia, 1937 (« Il Vittorioso »).

Scorrendo le tavole di questo racconto esotico-marinaro, di cui sono protagonisti due giovanissimi amici, si può avvertire il rapido maturarsi dello stile parecchio personale dell'autore, il quale, in sostanza, è stato sempre più un illustratore che un disegnatore di fumetti. La precisa individuazione di costumi, ambienti e paesaggi assume fin dall'inizio un tono contemplativo, tuttavia non disgiunto da una convincente forza espressiva. Sebbene lo stile « punteggiato », come verrà definito con giudizio semplicistico il modo di disegnare di Caprioli (le ombreggiature non sono ottenute per segni o macchie ma attraverso una miriade di punti neri pazientemente distribuiti) non compaia ancora nelle prime tavole del racconto, una impronta tutta particolare — sotto il profilo grafico — segna l'edificante errabonda avventura dei due ragazzi, portata poi avanti in altri due episodi ove verranno accentuati i motivi nazionalistici.

P. Z.

GIRIGHIZ

Enzo Lunari
Italia, 1965 (« Linus »).

Il confronto con strips di analoga ispirazione « arcaica » è inevitabile, ma anche superfluo. Se, ad esempio, in **Alley Oop** lo sfondo mesozoico non è che un pretesto per imbastire vicende tra il serio e il faceto (nei cui risvolti Hamlin ironizza su certi aspetti della nostra società) e, all'opposto, in **B.C.** inusitatamente si mescolano

su sfondi senza tempo i dinosauri e l'invenzione del fuoco, il romanzo giallo col telefono e gli eroi da fumetto, in *Girighiz* non si ravvede nulla di tutto questo. I personaggi-simbolo che vi si incontrano, avendo tutti una loro statura precisa, si amalgamano invariabilmente con il paesaggio che li contiene, offrendo una veridica rappresentazione corale che rende accosta questa non fantasticata età della pietra.
Se è facile sorridere alla battuta che « al banchetto della vita purtroppo alcuni partecipano solo come pietanza », è altrettanto vero che in essa traspare la brutalità di un mondo barbaramente diviso in due soli partiti: cacciatori e cacciati. Così come nel dissidio tra lo stregone Chicchevacche e il giovane stregone venuto da fuori, che tenta di soppiantare gli antichi metodi esoterici con pratiche più efficaci e puntuali, è possibile scorgere la lenta ma inesorabile affermazione del razionalismo e dello sperimentalismo sopra la magia.
Al di là dunque della voluta elementarietà del disegno e di una solo apparente allusività delle battute, *Girighiz* resta una delle strisce più «difficili» dei comics moderni, dove persino la povertà degli sfondi è voluta: la desolazione in quella linea d'orizzonte, solo di rado interrotta da una puntuta cima nuda di vegetazione, ricorda senza pietà la infinita solitudine dell'uomo primitivo. E non solo di quello. « Solo » non soltanto per mancanza di comunicazione con gli altri, ma soprattutto perchè in balia di ogni avvenimento. Il riferimento fra il mondo arcaico in tutto realistico e quello odierno è, di conseguenza, meno diretto perchè mancante di richiami oggettuali, ma ancor più cosciente e feroce.

G. Br.

- Pubblicato da «Linus» (1965-69).

Giudice Morris (v. JUDGE WRIGHT)

GLADSTONE
GASTONE PAPERONE

Carl Barks
USA, 1949.

Se una gazza aprendo il becco lascia cadere un brillante appena rubato, se un miliardario stabilisce un lauto premio per chi rintracci il fedele cagnetto, se la televisione mette in palio ricchissimi premi, se viene messa al-

l'asta una vecchia cassa che nel sottofondo nasconde la mappa di un favoloso tesoro, non ci sono dubbi: il beneficiato sarà l'antipatico, ma non per questo meno fortunato cugino di Paperino, l'azzimatissimo Gastone Paperone. Questa dannatissima fortuna è diventata per lui un diritto sacrosanto, come la previdenza sociale e la pensione. E la fortuna lo perseguita sistematicamente.
Questo spettacolo, per ogni verso indisponente, si ripropone all'infinito sotto gli occhi dello stralunato Paperino, il quale, non possedendo l'equilibrio di Topolino o l'imperturbabilità di Pippo, alterna alle esplosioni di rabbia malinconiche prostrazioni, affondando in tetre riflessioni sull'ingiustizia della vita. Per gli altri characters disneiani, Gastone è una forza scatenata della natura. Ma Paperino, no! Per lui, angosciato scansafatiche al quale ogni errore non è perdonato, Gastone e la sua sfacciata presenza rappresentano l'estrema beffa: la realizzazione di tutte le aspirazioni e i desideri dai quali lui è sempre escluso, senza remissione.

G. S.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*
- *DC. 41; PR. 320.*

GLOBI

Robert Lips (d.) e J. K. Schiele (t.)
Svizzera, 1932.

Quando i grandi magazzini svizzeri « Globus » decisero di affidare la loro pubblicità di prestigio ad un animale dalla comunicativa producente, venne scelto questo antropomorfo pappagallo, l'idea del quale (di J. K. Schiele) era vecchia di trent'anni, anche se il primo a disegnarlo era stato Robert Lips nel 1912.
Gli albi di **Globi** ebbero immediato successo, e non si diffusero soltanto fra i piccoli consumatori elvetici. Il disegno è nitido ed immediato; le storie vengono poste senza parole, per lo più in sei vignette. Gli argomenti sono quelli di tutti i giorni e riguardano un signore, dall'aspetto non certo troppo comune, il quale, baschetto in capo e brache a quadrettoni (che non nascondono sempre la sua coda colorata), si preoccupa soprattutto di fare i propri comodi. Ma gli scontri con la quotidianità lo vedono spesso sconfitto: crisi di sconforto e violente infantili reazioni dimostrano che Globi fa pessimo uso della pazienza verso il prossimo (ed anche che può essere considerato un lontano progenitore di José Carioca).

L. S. B.

- *PR. 102.*

G-MEN

LA PATTUGLIA DEI SENZA PAURA
O AGENTE SEGRETO G-5
George Clarke (t.) Lou Hanlon (d.)
USA, 1935.

Agli albori degli anni '30, quando il gangsterismo aveva raggiunto l'apice del potere, coinvolgendo con la corruzione, anche gli ambienti politici e le forze dell'ordine, Hoover (capo dell'F.B.I.) e Fiorello La Guardia mobilitarono tutti i mezzi di propaganda per tentare una bonifica morale della nazione. Il cinema, che aveva prodotto una serie di film imperniati sulle imprese dei più noti gangsters, esaltandone in definitiva le imprese, si impegnò a realizzare pellicole che avrebbero messo in evidenza l'abnegazione dei poliziotti. Anche i fumetti si affiancarono a tale campagna e «G-Men» costituisce l'esempio più rappresentativo del filone. La strip, che narra i casi di un poliziotto federale (Jimmy) alle prese con la malavita organizzata (contrabbando, stupefacenti, rapine, rapimenti, sfruttamento, ecc.), assume perciò un carattere documentaristico e fornisce una interessante testimonianza storica (non a caso uno degli episodi, che si ritiene il primo della serie, s'incentra sul rapimento di un ragazzo, chiaro riferimento al ratto del figlio di Lindberg). Il disegnatore, abile nel ritrarre caratteri tipici e nel delineare egregiamente volti ed espressioni, anche se il tratto risulta un po' antiquato e sommario, lo è meno nella rappresentazione del « setting », sempre affollato di personaggi (prevalentemente in secondo piano), sicchè scarso spazio viene concesso all'ambiente o al paesaggio, con il risultato di opprimere l'azione.

G. S.

- *Pubblicato da « La Risata » (1935) e « I tre porcellini » (1936).*

GOOFY

PIPPO
Walt Disney
USA, 1933.
fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Taglialerro, Paul Murry.

Nel disegno animato *Mickey's Revue* (1932) compare un buffo personaggio: un cane antropomorfo folle e sconsiderato. E' Goofy. Non ha nemmeno un nome, lo chiamano « Dippy Dawg » (cane pazzo). E' certo tuttavia che con lui la « Disney » tiene a battesimo una futura star. Non per nulla negli anni Quaranta gli sarà dedicata una serie di disegni animati che, riadattata per i circuiti televisivi, avrà nel '50 un enorme successo.
Nelle pagine domenicali Goofy esordì

nel 1933 in una esilarante avventura nel West, intento ad affliggere con uno zufolo siciliano l'allegra compagnia topoliniana e gli occasionali cattivi di turno. Nelle strisce giornaliere, un anno dopo, soppiantato il cavallo Orazio, sostiene a fianco di Topolino il ruolo di un detective dilettante. La sua godibilissima caratterizzazione mostra *in pectore* le svariatissime possibilità espressive della sua personalità contraddittoria e stravagante.
Svitato e distrattissimo, potrebbe sem-

brare un demente se non mostrasse all'occorrenza, d'improvviso, quel lampo di genio che, temperato dalla sua personalissima abulia, risolverà la più drammatica delle situazioni. Il mondo di Pippo è certamente fuori della realtà, ed egli dà chiaramente ad intendere che non ha intenzione di spartirlo con nessuno, nemmeno con il suo più caro amico, Topolino, verso il quale prova una ammirazione senza complessi e una tenerezza protettiva. La sua dimensione è disposto ad abbandonarla solo quando gli altri, dei quali non diffida ma che osserva con disincantata purezza, interromperanno con il baccano delle loro terrestri controversie la sua vegetativa ed enigmatica contemplazione.

R. T.

- *DC. 37; PR. 320.*
- *« Il Disney stampato » (In « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

Gordon (v. FLASH GORDON)

GORDON FIFE

Hales (d.)
USA, 1935-37.

Prodotto tipico della narrativa popolare statunitense fra le due guerre mondiali, il personaggio simboleggia ciò che gli americani si erano convinti di essere dopo la conclusione del primo conflitto: tutori della libertà e salvatori per elezione dei derelitti e dei perseguitati, oltrechè arbitri di ogni contesa. Sifatte funzioni vennero in genere espletate da giovanottoni cui una prodiga natura aveva conferito tutte le qualità dell'eroe: forza, bellezza, astuzia, istruzione, coraggio e generosità.

Gordon Fife è tutto questo: un aitante yankee (anche abbastanza fastidioso) che gira il mondo con il dichiarato proposito di cercare avventure; una sorta di professionista che, senza alcun apparente vantaggio economico, si ripromette di correggere torti e soprusi per il trionfo della giustizia e della libertà. Le sue imprese si svolgono in immaginari paesi europei da operetta, con monarchie in pericolo, biechi aspiranti al trono, forze anarchiche eversive, eccetera. Tale almeno è la valutazione che può darsi attraverso i pochi episodi pubblicati in Italia.

Il disegno, molto sommario, risente evidentemente del tipo di sceneggiatura, negata quasi in assoluto al primo piano (la stessa fisionomia del personaggio risulta approssimata e talora irriconoscibile). Un parziale interesse gli derivò semmai dalla contemporanea apparizione sugli schermi del film **Il prigioniero di Zenda**, con Ronald Colman, la cui storia presentava sorprendenti punti di contatto con quella delle sue azioni di giustiziere « buono ».

G. S.

- *Pubblicato da « Risata » e « Intrepido » (1937-38).*

GRAND DUDUCHE, LE

DUDU'

Cabu (Jean Cabut)
Francia, 1963 (« Pilote »)

Allievo di una classe indefinibile (una seconda liceo?) in una cittadina di provincia, Duduche è una sorta d'asparago biondastro eternamente vestito d'un paio di pantaloni di tela e calzato di scarpe da tennis. E' il tipico spilungone dinoccolato, ma si distingue tuttavia per la fantasia ed una certa tenerezza, per il gusto dello scherzo (tinto non di rado d'humour nero) e della libertà (ch'egli arriva ad esternare fra i quattro muri della sua stanzetta di pensione: il « quinto » è quello della finestra di Isabella, figlia del preside...).

Duduche, in altre parole, è il simbolo di quell'età ingrata in cui coesistono gli slanci più appassionati e le prostrazioni più nere. E', in fondo, una versione più malinconica, ma non per questo meno poetica, del « grande Maulnes ».

G. Br.

Grande Bleck (v. CAPITAN MIKI)

GRANDMA

Charles Kuhn (t. e d.)
USA, 1947.

L'essere vecchi è sinonimo di tranquillità e di limitato entusiasmo. Ma, come sempre, la regola porta la sua eccezione: in questo caso l'eccezione è Grandma. Vecchietta tutto pepe, sorella maggiore della Nonna Abelarda di Carpi e Chierchini, essa si è but-

tata alle spalle con impagabile attivismo i suoi settanta e più anni. Non teme di andare in giostra o di scendere in strada schiamazzando peggio del più pugnace monello. Ai bambini tuttavia non è molto simpatica. Troppo cresciuta, non è per loro una buona compagna di giochi, ma la gagliarda Nonna, costante sorriso sulle labbra, saltuari denti e ciuffo ribelle, porta felice il suo viso occhialuto tra quadretti infantili di limitata allusività.

G. B.

GRASSOUILLET

J.P. Pinchon (d.) e Jean Nohain (« Jaboune ») (t.)
Francia

Il nome di Grassouillet non può essere stato dato per caso ad un bambino: si tratta in effetti di un ragazzotto formoso, che in compagnia del suo cane (un fox-terrier a pelo raso, quel-

lo della « Voce del padrone » — siamo negli anni precedenti la prima guerra mondiale), va alla scoperta del mondo. Ma senza mattane e fughe da casa. Ha uno zio pittore, Amélonde, il quale, preoccupandosi della sua educazione e della sua salute non lo porta soltanto da un medico-per-bambini grassi (già un endocrinologo?), ma anche in mezzo alla gente comune, un nugolo di figurette gustose osservate con humour e disegnate con mano felice dal creatore di **Bécassine.**
Si tratta di tavole, ma sarebbe preferibile dirle « strisce » (anche se non in senso stretto), giacchè le diverse scenette si susseguono senza stacchi precisi, a volte addirittura con sfondi comuni. E così i dialoghi e le osservazioni « fra sè e sè », senza balloons, che si aggirano a mezz'aria come titoli dalla grafica imprecisa (contrastando con il tratto « preciso » dei personaggi), fermandosi persino sul cane Bouboule (attenzione alla arcaica utilizzazione dell'onomatopea), e solo distraendo per un nonnulla il lettore dalla incantevole distribuzione cromatica.

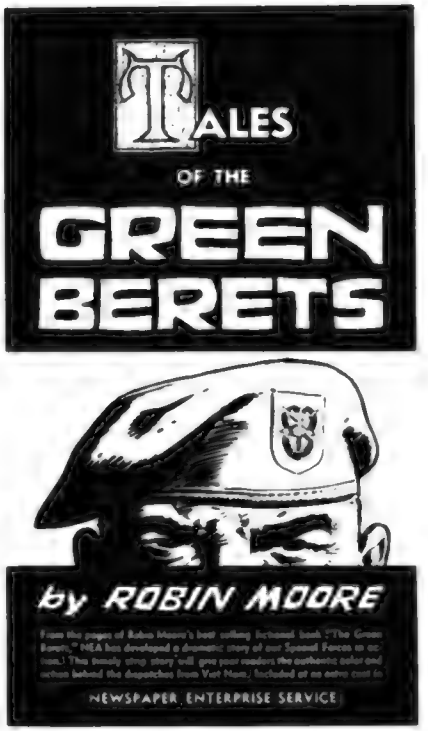
L. S. B.

GREEN BERETS, THE
I BERRETTI VERDI

Joe Kubert (d.) e Robin Moore (t.) *USA, 1965.*

Difeso dai falchi e attaccato dalle colombe, « The Green Berets » di Robin Moore fu comunque un best-seller del 1965. Dal libro derivò una canzone e, più tardi, un film. Nel frattempo Joe Kubert, uno dei migliori cartoonists dei nostri giorni, venne incaricato di disegnare un comic ispirato a queste azioni di guerra. I super eroi delle « Special Forces », addestrati per la controguerriglia nei punti caldi, vi appaiono ovviamente come i più puri difensori dell'americanismo, mentre i patrioti vietnamiti appartengono — non meno ovviamente — alla categoria dei « cattivi ».
Kubert vi sfoggia tutta la sua raffinata abilità di disegnatore, dando prova di un ritmo e di un taglio grafico (con frequente uso dello zoom) che non hanno nulla da spartire con lo stile di Caniff o di Robbins, anch'essi legati ai suggerimenti del cinema, ma quello degli anni '30-'40. Le affollate strade di Saigon o le giungle infestate dai vietcong sono viste in maniera assai diversa dalla Cina di **Terry**; gli elicotteri, le jeeps, le portaerei e le altre macchine da guerra sono disegnate in maniera estremamente « disinvolta », mentre il ritmo del racconto mostra fino a che punto i comics del passato devono considerarsi superati.
Un giudizio altrettanto positivo (anche se solo sotto il profilo tecnico) non è possibile per gli albi « Dell » dedicati ai « Green Berets », giacchè si tratta di una frettolosa quanto scialba imitazione dello stile dell'eccellente Kubert.

U. S.



- *Pubblicato da « Linus» (n. 29).*
- *La strip diffusa dalla NEA presenta alcune differenze rispetto alla storia pubblicata nel Signet Book (« Tales of G.B. »), New American Library 1966.*
- *Volume: « The Green Berets » di Robin Moore (ed. Crown Publishers Inc.); canzone: « The Ballad of the Green Berets »; film:* The Green Berets *(I berretti verdi), diretto ed interpretato da John Wayne (1968).*

GREEN LANTERN

Bill Finger (t.) e Martin Nodell (d.) *USA, luglio 1940 (sull'albo « ALL-AMERICAN COMICS », n. 16; dall'autunno 1941 sull'albo « GREEN LANTERN »).*
G. Fox (t.), P. Reinmann (d.), G. Kane (d.)

Come ad Aladino bastava formulare un desiderio per vedersi immediatamente accontentato dal Genio della Lampada, così Alan Scott, un giovane entrato per caso in possesso di una mistica lanterna che gli ha trasmesso straordinari poteri, deve solo far appello alla propria « forza di volontà » per volare, diventare invulnerabile, invisibile, fortissimo, essere trasportato in dimensioni sconosciute o viaggiare in ogni direzione dello spazio e del tempo. E' chiaro che ad un personaggio dotato di simili facoltà si offre potenzialmente una serie infinita di situazioni fantastiche; la magica lanterna (o meglio, l'anello fatto del suo materiale, che l'eroe porta al dito), annulla gli stretti limiti del possibile. Nella prima versione del comic, queste possibilità non vennero tuttavia sfruttate a fondo dagli autori, e le imprese di Green Lantern si limitarono alla cattura di piccoli criminali terrestri, su sfondi desolatamente privi di qualsiasi suggestività. Questo errore di impostazione venne corretto nel 1960, quando il personaggio, dopo una decina d'anni di interruzione, apparve pubblicato in una nuova versione.
Gardner Fox, ispirandosi ad una serie di famosi romanzi dell'americano E.E. Smith (il ciclo dei *Lensmen)*, trasformò Green Lantern nel rappresentante terrestre di uno speciale corpo di polizia intergalattica incaricato di mantenere l'ordine e la legalità nel cosmo utilizzando appunto i poteri delle lampade e degli anelli. Come tale, l'eroe non si muove in un'ambiente fisso, ma viaggia in mondi almanaccati, in universi paralleli al nostro ove le leggi naturali terrestri sono alterate o

sovvertite, oppure, superando la barriera del tempo, nel più lontano futuro o nel più remoto passato. Merito non piccolo del successo della nuova versione va al disegnatore Gil Kane, che negli oltre sessanta albi realizzati ha testimoniato una sorprendente fantasia grafica ed un gusto non usuale anche fra i battutissimi sentieri dell'immaginario.

S. F.

- *GW. 21.*
- (0663).

GUMPS, THE

TROTTOLINO

Sidney Smith (d.) e Joseph Medill Patterson (t.).
USA, 1917.

Gus Edson.

I comics del secondo decennio del nostro secolo furono caratterizzati dal tema della famiglia. I lettori che a cavallo del novecento avevano letto i *Katzenjammer Kids* e *Buster Brown* si erano fatti adulti e gli astuti produttori di immagini fumettate avevano capito che il filone dei bambini terribili stava ormai tramontando. Il grosso pubblico, che tendeva sempre più ad inserirsi nel tessuto connettivo del paese, amava veder rappresentati personaggi legati alla realtà di tutti i giorni e **The Gumps** furono tra questi. La striscia raccontava appunto le vicende di una famiglia media, i Gumps, composta dal padre Andy, dalla signora Min, la madre, e dai figlioletti. I problemi economici erano il centro delle striscie e la dottrina capitalistica veniva divulgata in maniera sottile, così da spiegare, per esempio, perchè il carbone era aumentato di un cent al chilo.

Su un tema del genere, il discorso, senza contradditorio, era aperto all'infinito e *The Gumps* propose per anni le sue soluzioni, seguito da milioni di americani. La tecnica di Sidney Smith era elementare e niente affatto elegante: le figure oggi appaiono rozze, anche se dotate di quel fascino che recano i disegni fortemente datati. Perfino la scritturazione, sempre così precisa nei comics americani, risulta tremolante e per nulla calligrafica. Ma tant'è: al « Chicago Tribune » interessava agganciare i lettori ad una integrazione economica senza patemi e scosse e non era sfuggito quanto fosse persuasivo il linguaggio dei comics.

R. T.

- *Pubblicato da «Risata» (1935-36).*
- *BD. 45; CA. 3; WA. 86.*

GUN LAW

MATT DILLON o GUN LAW

Harry Bishop (d.)
Gran Bretagna, anni '50 («The Express»)

Versione fumettata di una popolare trasmissione televisiva, *Gunsmoke* (in Italia, *Lo sceriffo di Dodge City)* questa striscia inglese convalida, sotto il profilo grafico, l'inappuntabile tecnica della produzione britannica. Sino al numero 2532 della serie il comic venne intitolato al protagonista della vicenda, lo sceriffo Matt Dillon, ma ha poi mutato testata nel più sintetico ed efficace **Gun Law.**

Dillon è una figura cavata di peso dalla narrativa western del cinema hollywoodiano: coraggioso, intrepido, leale, spietato con i criminali; al tempo stesso riflette, però, origini chiaramente isolane: non gli mancano freddezza, self-control, prontezza di riflessi ed un forse ironico distacco al momento giusto.

G. B.

- *Pubblicato da «Okay» (1968) «Smack» (1968).*

Guido Ventura (v. BRICK BRADFORD)

H

HAPPY HOOLIGAN

FORTUNELLO o FORTUNINO

Frederick Burr Opper
USA, 1899 («N. Y. American Journal»)

Nelle sue storie candide, dove Happy Hooligan si aggira come sperduto in attesa dell'inglorioso finale in compagnia di amici e parenti (diversamente caratterizzati ma tutti ugualmente strampalati nell'agire e nel vestire) la conclusione non è mai affidata alla giustizia — anche se si tratta di quella sbrigativa e facilona ch'è di famiglia nei fumetti —, ma al torto: un torto che lo va a scovare per pubblicamente marchiarlo come « il poverino » nel ricordo di tutti.

E' stato detto che la creatura di Opper abbia molti punti in comune con Charlot, possedendo tutti e due la stessa attitudine dell'uomo in toppe — anche se il primo con prole e il

ha

secondo vagabondo — a prestarsi da bersaglio all'egoismo o alla vessazione altrui. Si deve aggiungere, per Fortunello, trattarsi di un omarino sì chapliniano, ma del quale si conosce sempre una faccia, o, meglio, solo gli antefatti. Lo schermo ci ha dato le reazioni di Charlot alla malasorte; le disavventure dell'omino in tubino di latta — mai « solo », peraltro — iniziano sempre in un modo che dovrebbe garantirgli un accomodamento. E, fatalmente, tutto va per storto.

La più tempestosa (e recalcitrante, trattandosi di una mula) fra i compagni di strada dell'eroe è **Maud.** Arriverà, avanti negli anni, ad acquistare un linguaggio da filosofa, mai da saggia. **Alphonse, Gaston, Léon,** i tre figli (identifici fra loro) e Ciccio (Uncle Si), tutti quanti volutamente simili e decine di altre comparse, ai quali la nascita agli albori del secolo ha confermato le etichette comuni all'epoca e alla iconografia trionfante resistendo sino alle tavole più recenti (i negri cannibali, i poliziotti ottusi, gli italiani mangiaspaghetti, i francesi manierosi), fanno da spalla all'ometto senza « chances ». E, spesso, lo sostituiscono come protagonisti. Ma la grande trovata di Opper resta ancora lui, che pur avendo lasciato in America migliaia di balloons, dove ciascun personaggio diceva la sua in ogni momento, si è portato dietro tutto un incantevole bagaglio di patetica sprovvedutezza e di fiducia entusiasmante: quello appunto che ne ha fatto un incontrastato idolo per la generazione del Novecento. Almeno, come dice la storia, sino agli anni Trenta, con la loro escalation disneyana.

L. S. B.

Edizione antologica, « Fortunello, la Checca e i loro amici » (ed. Garzanti, 1965).

Edizione cinematografica di brevi film (r. e i.: James Stuart Blackton, USA 1897) e di disegni animati.

Il personaggio venne assunto da Petrolini per una sua straordinaria creazione satirica.

Pubblicato da « Corriere dei Piccoli » (dal 1910; le tavole erano ricalcate ed il numero delle vignette ridotto da dodici a otto o dieci) e da « Jumbo » (1933; col nome di Fortunino).

- BD. 21 e 23; DC. 21; CA. 4; GA. 151; PA. 94 e 102; PR. 202; WA. 36/7.

- (0139), (1032), (1130).

HAROUM EL POUSSAH

IL CALIFFO MASI' - MANHO' - MAVAH

Goscinny (t.) e Tabary (d.)
Francia, 1962.

Il vero protagonista di queste avventure è il perfido gran visir Iznogoud (in italiano Alì Satan), dominato dall'idea fissa di conquistare il potere. Tanto Haroun è grasso, bonario e ingenuo, tanto Iznogoud è magro, nevrastenico e maligno. L'unica qualità che sembrano avere in comune è la stupidità, con una differenza però: che il califfo, proprio perchè non capisce niente, sfugge a ogni agguato mortale e vive beato nella convinzione di non essere minacciato da alcun pericolo; mentre il gran visir resta puntualmente vittima dei suoi intrighi, nè riesce a farsi dare una mano dal suo « gorilla » Dilat Laraht (in italiano Mustafà), il più scemo della compagnia.

Su questo schema invariabile, Goscinny riesce a costruire un'infinità di variazioni gustose, ricche di « gags » e di giochi di parole dalla comicità travolgente. Le avventure del califfo e di Iznogoud appartengono senza dubbio alla migliore produzione dell'autore di **Astérix,** anche in virtù del disegno di Tabary, per nulla lezioso, ma anzi vistosamente caricaturale, e nel suo genere perfetto.

S. G. B.

- MA. 145; PL. 23 e 89.

HAWK AND DOVE

Steve Skeates (t.) e Steve Ditko (d.)
USA, giugno 1968 (sull'albo « SHOWCASE », n. 75; dal settembre '68 sull'albo « THE HAWK AND THE DOVE »).

Gil Kane (t. e d.)

I comic books sono sempre stati «spie» sensibili dei turbamenti e delle inquietudini della società americana. La polemica fra violenti e moderati ha trovato un'eco singolare in questa strip (appunto intitolata « Il Falco e la Colomba »).
A due giovani americani, i fratelli Hank e Don Hall, un'entità misteriosa ha magicamente donato forza e agilità sovrumane. Hank è un rissoso senza controllo che, pur nell'intendimento di opporsi al male, usa i suoi poteri senza criterio, gettandosi nella lotta per il puro gusto del combattimento. Don, viceversa, rifugge dall'uso della forza, cerca il dialogo, anche quando è evidente che le circostanze richiederebbero l'immediato passaggio all'azione. La tesi sostenuta dagli autori è che entrambi gli atteggiamenti, troppo radicali, sono errati, e che la miglior politica — in ogni significato del termine — è l'equilibrio. Originale nell'impianto (meno nella stesura dei soggetti), il comic ha brillato in particolare negli episodi realizzati da Ditko.

S. F.

HAWKMAN
FALCO

Gardner Fox (t.) e Neville (d.).
USA, gennaio 1940 (sull'albo « FLASH COMICS », n. 1; ripreso nel marzo 1961 su «THE BRAVE AND THE BOLD», n. 34, poi su « MYSTERY IN SPACE », dal maggio 1964 sull'albo « HAWKMAN »).

fra gli altri: S. Moldoff « Shelly » (d.), J. Kubert (d.), R. Hibbard (d.), M. Anderson (d.).

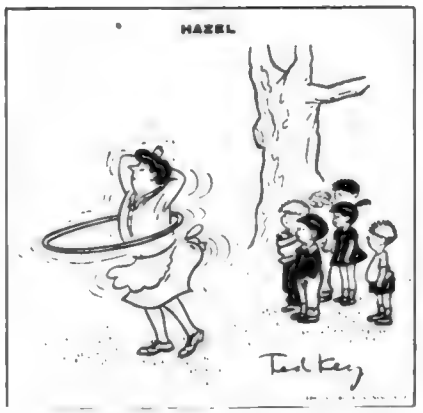
« Reincarnazione di un antico guerriero egiziano, Hawkman combatte nel presente, con le armi del passato, le minacce del futuro »: questa la presentazione del personaggio.
Con il volto coperto da una maschera che lo rende simile ad un falco, due grandi ali sulla schiena ed intorno alla vita una cintura che annulla la gravità, munito di picche, mazze, frombole, balestre ed altre armi medievali, Carter Hall (in segreto Hawkman) ebbe una carriera assai fortunata, grazie anche alla tecnica particolare impiegata dal suo secondo disegnatore, Shelly, che rimpiazzò ben presto l'ideatore Neville. Le tavole di Shelly non avevano nulla di originale: la maggior parte dei quadretti era ricalcata di sana pianta dalle « sunday pages » di comics famosi come *Gordon Flash*, ma in quell'epoca questa tecnica era largamente comune alle pagine dei comic books.
Interrotto all'inizio degli anni Cinquanta, nel periodo della « grande crisi » degli albi a fumetti, Hawkman è stato rilanciato nel '61 (con i disegni di Kubert) in una versione rimaneggiata: non più antico guerriero redivivo, Carter Hall è un ufficiale di polizia del civilizzatissimo e sconosciuto pianeta Thanagar, in visita sulla Terra per apprendere nuove tecniche di lotta contro il crimine. Il merito di questo revival spetta per intero a due illustratori di notevole valore: Kubert e Murphy Anderson, il quale ha realizzato, dal 1964, quasi tutti i numeri dell'albo.

S. F.

· *FE. 38/39; GW. 21.*

HAZEL
Ted Key
USA, 1943 (« The Saturday Evening Post »).

Nella minuziosa carrellata sulla vita e le abitudini della « tuttofare » di casa Baxter, il numero dei cartoons risulta sicuramente maggiore delle sequenze in più tempi. Ma Hazel può venire considerata del pari un character in quanto è la protagonista assoluta di una unica storia, dove non ci si è accontentati di abbozzare un personaggio da immettere in svariate situazioni, ma lo si è scrutato ed analizzato dopo averlo rovesciato come un guanto. Conosciamo a fondo i suoi rapporti con il signor Baxter e la moglie, i bambini e gli animali di casa; come si comporta con gli ospiti, quali gusti ha in fatto di letture e programmi televisivi. Della sua onnipresenza vivace ed autoritaria i coabitanti sono a volte fruitori, a volte vittime: sempre comprimari, comunque, per via della natura di questo donnone senza età (e senza sesso), « leader » suo malgrado: vuoi perchè la società nella quale ha fatto il nido chiude un occhio di fronte alle sue eccentricità (per via della legge della domanda e dell'offerta), vuoi perchè esistono individui nati per venire accettati così come sono.
Hazel o della diffidenza (come quando al supermercato insinua il sospetto che la calcolatrice non sia infallibile), Hazel o dell'ingegnosità (il condizionatore chiamato in causa per liberare i baccelli dai piselli evitando una perdita di tempo), Hazel o della protezione (fuori, il cielo si scatena, ma non è neppure il caso per lei di interrompere la lettura. Da sotto il suo divano, bambini e cane attendono il suo segnale per rispuntare assieme al sole). Key è un disegnatore di gran classe, ma è nello stesso tempo un inesauribile osservatore, e, spesso, un poeta.



L. S. B.

· *Edizione serial tv (protagonista Shirley Booth).*

Heart of Juliet Jones, the
(v. JULIET JONES)

HEILIGE ANTONIUS VON PADUA
(SANT'ANTONIO DA PADOVA)

Wilhelm Busch
Germania, 1871.

In cinquantasette vignette, più due frontespizi, si racconta la storia del santo. I disegni, riquadrati da un filetto nero e con iscrizioni in gotico onciale, si ispirano più propriamente alla vita di Sant'Antonio Abate (nato a Eraclea d'Egitto e vissuto tra il III e IV secolo d. c.) — divenuto celebre per le sue « tentazioni » e anche per la inseparabile compagnia di un porcello che volle portarsi in Paradiso — che al santo portoghese morto a Padova. Che esistano due santi con lo stesso nome, Antonio, non è noto a tutti, e ciò forse spiega come Busch abbia potuto confonderli. In ogni modo, proprio l'approssimazione delle cognizioni agiografiche, gli ha consentito di accentuare i caratteri violenti della satira contro i corrotti uomini di Chiesa, attribuendo al più noto pa-

dovano le imprese del meno popolare santo paleocristiano.
Il racconto, svolto con l'abituale linguaggio secco ed essenziale, sprizza umorismo da ogni pagina; le vignette inoltre tengono conto, in chiave grottesca, dell'iconografia sacra e profana ispirata alle vicissitudini del santo eremita, spinto al martirio da una frustranea vocazione. Una certa analogia con le immagini di Busch si troverà un secolo più tardi in Buñuel, nel Buñuel di **Simon del desierto** (Simeone lo stilita).

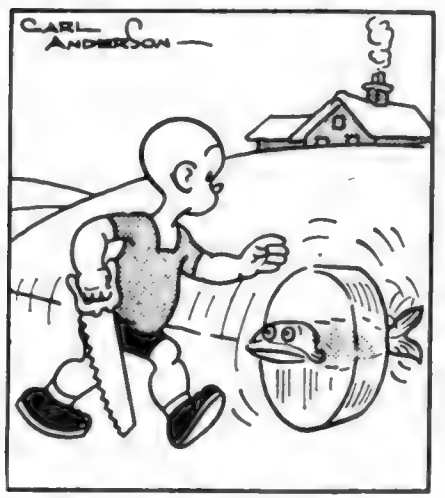
R. J.

- *E' contenuto in « Max e Moritz e altre storie » (ed. Lerici, 1968).*

HENRY

Carl Anderson
USA, 1932 (« Saturday Evening Post »)
John Liney e Don Trachte.

Le strisce di Henry (espressione non particolarmente sveglia, apparente età 10 anni, fuorchè nella capigliatura, rimasta allo stato embrionale) non trasportano il lettore verso gli strati siderali o le foreste insidiose. Lo lasciano in una casa simile alla sua, al massimo invitandolo in giardino o per strada, tutto preso da avvenimenti minimi che la fantasia di Anderson, ben sostenuta da un segno agile senza elementi superflui, riesce a trasformare in trovate, talvolta degne di Keaton.
Il ragazzino non ama eccessivamente la scuola, gli piacciono molto i dolci ed i cani, non sta un momento fermo. Quello che soprattutto gli preme, è di perseguire i propri desideri « senza bastoni fra le ruote », come se gli adulti non esistessero affatto. Qualche volta li prende in giro, qualche altra combina loro scherzi che possono riuscire non graditi: ma siamo tuttavia lontani da pretesti dove gli psicologi possono rinvenire tracce di sadismo infantile, proiezioni sociologiche, accuse pesanti al mondo attuale: Henry resta soltanto un bambino dispettoso (ma lunare in certo assoluto silenzio), che alle fughe da casa preferisce il caldino del suo letto.



L. S. B.

- *Pubblicato da «Tre Porcellini» (1935-36), «Topolino» (1940), «Kirk» (1968), «Comicsrama» (1968).*
- *BD. 73; CA. 5 e 6; PL. 20; WA. 125.*

HERR KNIRPS, DER

(IL SIGNOR COSETTINO)

Heinrich Hoffmann
Germania, 1858 (nel volume « Im Himmel und auf der Erde », In cielo e in terra).

Cosettino vuol farla finita con i motteggi che gli vengono rivolti per la piccola statura. Indossati gli abiti del padre, per apparire più grande, viene però sommerso dal pesante costume, dal cilindro, dalla canna da passeggio e dalla pipa che, ai suoi occhi di fanciullo, sono il simbolo della maturità. Morale: bisogna saper attendere e non anticipare l'età adulta che viene solo con gli anni.
La storia è un racconto del genere edificante; lo stile quello tipico, un po' impacciato, di Hoffmann. Cosettino incarna parte dei complessi infantili, derivati da un'educazione soffocante e dall'eccessiva affettuosità dei parenti: il suo modo di reagire gli sembra il solo possibile per sottrarsi agli sbaciucchiamenti delle vecchie e orribili zie. E' un ometto piccino, insomma, ma è già un ometto.

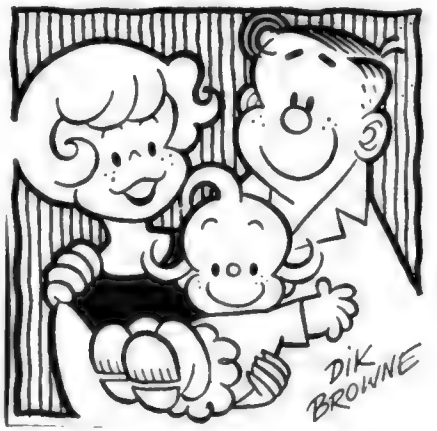
R. J.

HI & LOIS

PIPPO E LALLA O LA FAMIGLIA DE' GUAI

Dick Browne (d.) e Mort Walker (t.).
USA, 1954.

In ogni famiglia, padre madre e figli parlano, discutono e persino litigano, ma è soltanto in quelle dei comics, altrettanto rispettabili, che si formano



magicamente nell'aria i fumetti di ciò che viene detto od urlato.
Tutto regolare, quindi, in casa di Hi e Lois, eccetto per quanto riguarda l'ultima nata, Trixie (età variabile fra i sei e i dodici mesi), la quale, non parlando, pensa: le bolle guidano il lettore a porsi al corrente di insospettati ragionamenti reazionari, molto più maturi del prevedibile. Poveri Hi e Lois: con tutta la loro buona volontà e le loro giuste apprensioni non ne azzeccano una. Pappe, bagnetti, coccoli e giochi capitano sempre a sproposito e la minicontestatrice è fonte di humour basato proprio sul rapporto fra la sua età verdissima e le sue manifestazioni mentali spostate di qualche anno. Il disegno, sorretto da una coloritura di toni ingannevolmente « baby », è gioiosamente limitato entro tratti sicuri ed essenziali.

L. S. B.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1968), «Off Side» (1969).*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1963-68).*
- *BD. 119; CA. 11.*

HOGART IL GIUSTIZIERE

Damiano Damiani
Italia, 1946.

Nel pullulare di talenti che circondò il nascere a Venezia, nell'immediato dopoguerra, dell'« Asso di picche », un posto di un certo riguardo spetta anche a Damiano Damiani, ora regista cinematografico di buon nome. Ancora ragazzo, Damiani si dedicò con passione ai fumetti ed ancor oggi, come egli stesso dice, la sceneggiatura dei suoi film nasce sempre disegnata. Hogart è un professore di fisica all'Università di Cambridge, ma la sua innata passione per la giustizia lo spinge a trascurare laboratori e aule per dare la caccia alla delinquenza. Damiani, come fumettista, risentì certo di Will Gould e in genere dei racconti dell'orrore, ma, come per il cinema egli è in debito con i fumetti, in un certo senso per i fumetti è in debito con il cinema: « il giustiziere » si muo-

ve contro personaggi mostruosi e subdoli in un clima espressionistico che ricorda quello di **M** di Lang. Damiani non risparmia gli effetti, nemmeno quelli truculenti. Nel fumetto ha abbondantemente anticipato un certo gusto nero, in auge ancora oggi.

C. D. C.

- Pubblicato da «Kirk» (no. 16).

HOPALONG CASSIDY

Clarence E. Mulford (t.) e Dan Spiegle (d.)
USA

Simone Cireneo nel *Re dei Re* (1927) di Cecil B. de Mille, William Boyd — sino ai primi anni del sonoro — si fece apprezzare in parecchi film hollywoodiani per il vigoroso piglio della recitazione, l'aspetto combattivo e la prestante figura. Attore della vecchia generazione (è nato nel 1898), quando stava ormai seguendo la normale parabola del declino verso ruoli non più di protagonista, nel 1935, gli toccò di dare vita al personaggio di Hopalong Cassidy, un eroe cowboy ideato da C.E. Mulford e popolarizzato attraverso una fitta collana di racconti. Boyd, per incanto, « rinacque » e per circa un decennio il suo nome (anche se nella realtà ormai sostituito da quello del suo personaggio) fu tra i più amati dal pubblico giovane. «Hoppy» divenne una mania e le sue piacevoli « horse-operas » furono al centro di una vastissima operazione commerciale: dai giochi all'abbigliamento, dall'editoria (i comics appunto) ai gadgets. Nuovo impulso glielo fornì la tv, la quale rinvenne nelle sue galoppate un'ottimo vettore spettacolare.

Ormai incanutito, ma ancora giovanile ed elegante nella sua «mise» di nero cavaliere, «Hoppy» con l'inseparabile Topper, un destriero di singolari virtù acrobatiche, ha percorso le strisce con spavalda generosità, allargando ancor più — se possibile — l'area della sua popolarità. Al suo personaggio, oltre a quello dei registi-artigiani di buona firma nel settore, resta legato il nome di George « Gabby » Hayes, il più tipico vecchietto sdentato e bofonchiante di tutto il West di celluloide.

C. B.

- DC. 113; GA. 310.

HORACE HORSECOLLAR
ORAZIO

Walt Disney
USA, 1930.

fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Tagliaferro, Paul Murry.

Il « cavallo » Orazio è decisamente una spalla: la sua personalità monocorde non offre molti risvolti e non è un caso che nella lunga storia delle strips disneiane non abbia mai ottenuto un titolo di tutto spicco. Nato insieme a Clarabella nella famosa fattoria di Mamma Topa, a parte l'acquisizione delle mani guantate e, più tardi, la moderazione delle proprie nudità con abiti adatti, in quanto ad introspezione psicologica e personalità, non ha guadagnato molto rispetto ai tempi pionieristici. Anzi, promosso a comprimario, nel ruolo di testimone più che di coadiuvatore delle strepi-

tose gesta di Topolino, ha perduto negli anni anche questa occupazione, giacchè Pippo e Paperino, personaggi certamente più complessi e vitali, lo hanno soppiantato con trionfante bal-

danza relegandolo in parti di generico: ora droghiere in fugaci caratterizzazioni, ora muta comparsa nelle annuali riunioni gastronomiche di Nonna Papera. E dire che nei primi tempi gli era addirittura toccato di stare nello strettissimo giro delle gags disneiane; anche se era quasi sempre la presenza dell'amata Clarabella a coinvolgerlo. E nell'avventura il personaggio mostrava la corda, come già nelle gags domenicali, ove non era riuscito ad essere di più dell'amico burlone ma cretino (riscattandosi solo in parte con lo spiritoso intervento del suo sorriso). Nelle storie a lungo respiro, prigioniero della sua caratterizzazione, patetico e stordito, ha riscosso soltanto una benevole simpatia, senza entusiasmi e senza voli.

R. T.

« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967); « Guida a Topolino » (« Comics Club », nov. 1966).

HOWARD FLYNN

Yves Duvan (t.) e William Vance (d.)
Francia (« Tintin »).

Le storie di questo capitano di vascello, ambientate nel primo ottocento, si sviluppano in genere in poche tavole, pur se non mancano talvolta avventure lunghe e complicate. Flynn, il quale lotta disinvoltamente per mare e per terra, è anche una sorta di agente segreto *ante litteram* e pertanto si trova spesso impegnato in sconcertanti missioni a Tunisi, ad Algeri o a Londra. Pur essendo realizzato con una certa cura, il comic non rivela la stessa attenzione al particolare (nella storia e nel disegno) riscontrabile ad esempio nel **Barbanera** di Charlier e Hubinon. E' da sottolineare, semmai il suggestivo uso del colore, nelle scene notturne e nei paesaggi, che può ricordare precedenti di maggior spicco.

F. F.

HUBERT

Dick Wingert (t. e d.)
USA, 1942 (« Stars and Stripes »)

Apparso per la prima volta sul giornale delle Forze armate statunitensi, *Hubert* divenne un «panel» del King a partire dal 1945. Basso di statura, grassoccio e rado di capelli, goloso e senza troppe ambizioni, l'ometto di Wingert è stato costantemente preso di mira dalla mogliettina-matriarca, dal capoufficio e dagli stessi figli, impegnati caparbiamente ad approfittare del suo mite temperamento. Personaggio estremamente «vero», Hubert rappresenta un determinato strato sociale; è un individuo — dalle innumeri esemplificazioni — facilmente riconoscibile nella folla della «middle class» americana. Potrebbe anche trattarsi di un character triste, malinconico, a volte persino patetico: ma quel suo non prendersela mai, la sua inespugnabile forza di reazione e la volontà imperturbabile di continuare a lottare in una vita ricca soltanto di illusioni, lo fanno apprezzare per quello che veramente vale. Non un integrato, che tuttavia accetta le regole del gioco, puntando sulla propria misura umana.

G. B.

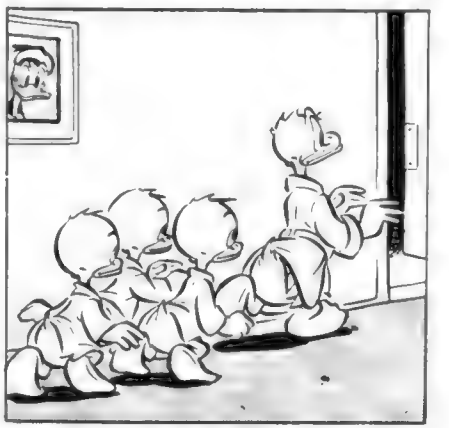
- Pubblicato da «Avventura» (1949), «Storia d'America» (1950).
- DC. 112-13; WA. 330.

HUEY, DEWEY, LOUIE

QUI, QUO e QUA
Walt Disney
USA, 1938.

fra gli altri: Al Tagliaferro e Carl Barks.

A Topolino accadde un giorno di vedersi affibbiare due diavoli di nipoti (anche se nella « Silly Symphony » *Topolino Principe Azzurro* diventeranno una nidiata) che mietevano vittime tra i suoi amici. Fra questi c'era naturalmente Paperino. A lui, nel 1938, star ormai affermata, non toccò miglior sorte, anche se la sua proverbiale sfortuna gliene portò tre di colpo: Qui, Quo e Qua. Piombati dal disegno animato Donald's Nephews nelle tavole domenicali (con la complicità del cartoonist Al Tagliaferro), essi mettono a soqquadro la casa e la già disordinata vita del nevrotico zio. Giunti, anni dopo, come tutti i bambini terribili disneiani, ad una redenzione che li muta nei solerti vati del verbo scoutistico di Baden Powell, i diabolici paperottoli non smettono di sicuro di tormentare il congiunto. Impenitente, sfaticato, sbragato e spendaccione, lo zio è perseguitato dai puntuali rimbrotti di una nepoteria saccente e pretenziosa che gli rinfaccia l'integrata affermazione degli altri zii. E a nulla vale che il tapino, vendicativo per nascita, sfoghi su di loro a suon di nerbate (anche la tradizione vuole la sua parte) la propria insipienza portando a pretesto l'unica iniziativa che non prendono: quella di frequentare la scuola.



R. T.

« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).

Hulk (v. INCREDIBLE HULK)

HULTRASSON

ULTRASSON

Remacle e Denis
Belgio, 1964.

Gli autori di questo personaggio hanno un grosso debito nei confronti di Goscinny: nelle avventure del loro guerriero vichingo, fedelissimo al buon re Harald, c'è infatti un po' di **Astérix** (v.) e anche molto **Haroun El Poussah** (v.). Gli intrighi dell'infame Sépadefasson per impadronirsi della corona sono parenti stretti di quelli del gran Visir Iznogoud per conquistare il califfato, e gli interventi di Hultrasson (il più piccolo del villaggio) sono risolutivi come quelli di Astérix, anche se qui manca la pozione magica e si gioca più che altro d'astuzia, con l'aiuto magari della strega ubriacona Jivatijivatipa.
Un fumetto-cocktail, insomma, al quale manca il connotato dell'originalità, nonostante la presenza di gags spesso piacevoli. Il disegno, pur corretto e qua e là gradevole, non supera i limiti del prodotto d'imitazione.

S. G. B.

HUMAN TORCH

Mickey Spillane (t.) e Carl Burgos (d.).
USA, novembre 1949 (sull'albo «MARVEL MYSTERY COMICS»; dall'autunno 1940 sull'albo «THE HUMAN TORCH»).

Nonostante il nome, la «Torcia» non aveva buoni motivi per definirsi «umana». Era infatti un *androide*, un uomo artificiale creato in laboratorio, col potere di emettere a volontà dal proprio corpo lingue di fuoco e, in questa condizione, di volare. A dispetto dell'origine fantascientifica del personaggio, il «setting» delle sue storie è tipicamente poliziesco: il che non meraviglia giacchè i soggetti portano la firma di Mickey Spillane.
Ben disegnata da Carl Burgos, la strip rivaleggiò con *Batman* nel rappresentare, a tinte forti ed esasperate, il mondo della malavita americana. Ma le pressioni dei moralisti portarono ad una graduale edulcorazione delle storie, che persero nel contempo mordente e lettori.
Oggi, il personaggio è ricordato soprattutto per gli episodi dedicati ai suoi spettacolari duelli con il *Sub-Mariner*.
Nel 1960 una nuova «Torcia» (stavolta «umana» a tutti gli effetti) fece la sua comparsa, nella persona di Johnny Storm, il più giovane membro dei *Fantastic Four*.

S. F.

· *CC. 1.*

HUNCKLEBERRY HOUND

BRACCOBALDO, ARCHIMEDE

William Hanna e Joseph Barbera
USA, 1959.

Campione dell'arte di arrangiarsi, il cane Huckleberry Hound (conosciuto in Italia come Braccobaldo, dopo essere stato per qualche anno Archimede nei libri per ragazzi della Mondadori) ha evidentemente il suo modello nel Mickey Mouse prima maniera: anche lui, all'inizio d'ogni avventura, si acconcia a intraprendere un nuovo mestiere o a sperimentare qualche nuovo ritrovato, e fa la parte della persona seria, in mezzo a parenti e amici burloni, sfaticati o semplicemente pasticcioni. Ma vi è una differenza: Braccobaldo non affronta falsari, gangsters o pirati dell'aria come il Topolino anni Trenta; cerca semplicemente di guadagnarsi la giornata col maggior decoro possibile, senza andare mai oltre i limiti della piccola «disavventura» o dello sketch. Perfino quando arriva sulla Luna i suoi propositi restano quelli d'un pacioccone che vuole passare la notte con una certa comodità.
Abbastanza melenso, Braccobaldo è più un comprimario che un protagonista. Si spiega così come, dopo un successo iniziale venuto sull'onda dei disegni animati televisivi, abbia perduto gradatamente terreno, fino a lasciare il ruolo principale ad altri personaggi della stessa scuderia.

S. G. B.

· *Titolare d'uno show televisivo a disegni animati, è stato largamente utilizzato dalla pubblicità e dai fabbricanti di giocattoli: pupazzi, modellini, giochi di società, diapositive per lanterne magiche, ecc.*
· *Le sue avventure vengono anche pubblicate in forma romanzata con illustrazioni dello studio Hanna-Barbera.*
- *Pubblicato da «Braccobaldo» (1967).*

I

INCREDIBLE HULK

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, maggio 1962 (sull'albo «THE INCREDIBLE HULK»).

fra gli altri: G. Friedrich (t.), M. Severin (d.), H. Trimpe (d.)

L'«incredibile Hulk» ha introdotto nei fumetti, previo opportuno ammodernamento, il mito di Jeckill e Hyde. Il

dottor Bruce Banner, un giovane scienziato che compie ricerche sui « raggi gamma », si espone accidentalmente ad una scarica di radiazioni mortali; sopravvive, ma esce dall'incidente trasformato nel corpo e nella mente. Il suo debole fisico si fa tozzo, pesante, enorme, incredibilmente forte; la mente ottenebrandosi, assume l'animalità istintiva e violenta di una belva braccata.

The Hulk, il mostro nato da Banner, non è tuttavia di natura malvagia: alla violenza ricorre solo per difendersi dagli uomini che lo combattono temendone l'aggressività, l'aspetto spaventoso, l'imprevedibilità delle reazioni. Scacciata dal consorzio umano, e pateticamente timorosa della solitudine, la creatura cerca senza sosta un mondo in cui vivere come un essere dotato di sentimenti: nè temuto, nè sfuggito.

Il chiaro simbolismo della storia, immediatamente recepito dai giovani, ha mutato il personaggio in un emblema della loro protesta contro l'ostilità dell'**establishment** verso chi è vittima di una condizione sociale di ingiusta inferiorità. Sul tema di fondo del comic si innesta, inoltre, una forte polemica antimilitarista: il più acceso nemico di The Hulk è un generale dell'esercito americano, deciso ad ucciderlo senza minimamente indagare sui motivi del suo comportamento.

S. F

- *Ha ispirato una serie di cortometraggi animati televisivi.*
- *CC. 1; L. 16.*

INSPECTOR WADE

ISPETTORE WADE

Lyman Anderson (t. e d.)
USA, 1934.
Neil O'Keefe

Diversi personaggi dei comics devono la loro sopravvivenza essenzialmente alla nostalgia dei lettori degli anni trenta. Tipico è l'esempio di questo racconto disegnato in realtà non più che artigianale. La parte grafica è smorta, legnosa, manca di fantasia, di personalità, di un minimo di autonomia creativa. Le trame, liberamente ispirate ai romanzi di Edgar Wallace, quindi rielaborate e ristrutturate, tentano di rendere le atmosfere caratteristiche di un maestro del giallo, ma i tanti colpi di scena, i macchinosi trabocchetti, i continui rompicapi cinesi finiscono con l'immiserirsi. Anche le avvenute contaminazioni non appaiono granchè felici: ne *Gli uomini di Guttaperca* troviamo riuniti, ad esempio, motivi sfruttati dallo scrittore in-

glese in due romanzi differenti: le motovedette della polizia in azione di pattugliamento sul Tamigi e gli uomini rana usati dai gangsters nelle loro imprese. Con il passaggio della responsabilità grafica a Neil O'Keefe, la qualità nettamente migliora, ma i meriti sono ancora troppo scarsi per staccare la strip dall'anonimato routiniero.

U. S.

- *Pubblicato in appendice ai romanzi del «cerchio Verde» (1935), «Albi del cerchio verde» (1936), «Topolino» (1936), «Piccolo Avventuroso» (1936-37), «Giungla» (1938), «Contastorie» (1946).*
- *L. 10.*
- (0170), (0182).

IRON MAN

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, maggio 1963 (sull'albo « TALES OF SUSPENSE », n. 39; dal maggio 1968 sull'albo « IRON MAN »).

fra gli altri: A. Goodwin (t.), D. Heck (d.), S. Ditko (d.), G. Colan (d.)

Iron man (l'« Uomo di Ferro ») è la identità segreta di Tony Stark, uno scienziato di genio, miliardario e playboy il quale, come Bruce Wayne/Batman, all'avvicinarsi di un pericolo, appende la vestaglia di seta e infila il costume di super-eroe. Nel suo caso, tuttavia, l'atto della vestizione non ha solo valore simbolico, chè titolare dei super-poteri è proprio la « divisa »: una corazza d'acciaio speciale, imbottita di **gadgets** di vario genere, che dona a chi l'indossa le facoltà straordinarie richieste ad un super uomo. Tony Stark è perciò una versione meccanizzata di **Superman.** Ed è questa, in sostanza, l'unica sua originalità. Le numerose divagazioni sui complessi problemi « personali » del personaggio non sono sicuramente sufficienti a far scordare che è modellato su una serie di archetipi che nella creatura di Siegel e Shuster trovano appunto la loro matrice.

S. F.

- *CC. 1; L. 16.*

J

JACQUES LE GALL

J.M. Charlier (t.) e M. Tacq (d.).
Francia, (« Pilote »).

L'intrepido Jacques Le Gall, fin nel nome quasi un balilla francese, viene dalla pattuglia dei senzapaura che trova ospitalità in « Pilote ». Il ragazzo dai capelli rossi non si tira indietro dinnanzi a nessuna avventura, si animi nel cuore della giungla, in mezzo al mare, nelle segrete di un antico castello. La ricetta è parecchio collaudata nell'universo a strisce: anche senza pensare agli ormai classici Cino e Franco che portavano il loro sorriso tra le insidie della foresta africana. A qualificare l'eroe si può ricordare il gusto per il mistero che illumina talvolta l'azione-per-l'azione di queste favole moderne, d'aperta disponibilità per il surreale che affiora tra i meccanismi del congegno: l'avventura è più che mai sogno ad occhi aperti, milizia nell'impossibile. *Jacques Le Gall* sarebbe andato più a fondo, conseguendo echi meno circoscritti, se l'esecuzione visiva fosse stata all'altezza del compito. Invece le tavole non vanno oltre l'anonima efficienza quando con la loro greve minuzia o l'eccesso caricaturale non raggiungono il risultato opposto, finendo con il diradare le ombre misteriose, le attese inquietanti.

O. C.

JAMES BOND

Ian Fleming (t.) e John McLusky (d.).
Gran Bretagna.

I consumi hanno voce squillante, lunghe braccia e lunghissime dita. Quando fanno centro, riescono a moltiplicare il successo con progressione vertiginosa. Da trenta a trentuno, a trentunmila. James Bond non è stato soltanto un best-seller editoriale (un'epopea divisa in tredici capitoli), ma un exploit cinematografico, una marca di cravatte e di cosmetici maschili, dischi e giocattoli. E naturalmente fumetti. Il « massaggio » pubblicitario ne ha fatto una delle sue più curate e preferite creature. L'etichetta « J.B. » ha fruttato in poco tempo oltre cinque milioni di dollari.
Sull'eroe di Fleming è stato detto e scritto quanto si poteva: antologie e manuali lo hanno smembrato e ricomposto con esemplare analisi. A proposito della sua versione in strisce può dirsi (al di là del valore non più che commerciale, anche se il disegno è elegante e piacevole) che in esse è più accosto a **X-9** di quanto appaia

Se Bond è « nuovo » per il paesaggio in cui si staglia, non lo è altrettanto per la sua struttura. E' l'erede di quella dinastia di investigatori inclini all'alcool e alle belle donne, sicuri di sè e spregiudicati nei metodi, che Dashiell Hammett avviò negli anni Trenta con Sam Spade e X-9, ceduto alla penna di Raymond. Riconosciuto maestro del « thriller », con questi suoi due personaggi rinnovò radicalmente la tradizione letteraria del poliziesco, preciso ed intelleggibile strumento di rappresentazione realistica e, non di rado, di denuncia.
Il clima tanto diverso delle scenografie in cui si aggira Bond (nella pagina e sullo schermo) non debbono spostare oltre misura l'asse di osservazione. Esso, naturalmente, tiene conto di un aggiornamento sociale ed economico (« economico » nella significazione più stretta: Goldfinger non è il singolo che tenta il colpo maligno, ma il rappresentante di una criminalità supernazionale che mira alla distruzione economica del mondo libero), ma alla base 007, X-9 e Sam Spade, sono uniti in uno stesso ceppo. X-9, essendo un character dei fumetti, doveva solamente accettare una censura più rigida: poco whisky e scarsi rapporti con le bambole. Tutto qui. Per il resto la filiazione hammettiana è trasparente e ne rappresenta il vero (forse anche unico) punto di forza.

C. B.

- *« Il caso Bond » (ed. Bompiani, 1965) « 007 James Bond: a Report » (ed. Signet Book, 1964), « The Book of Bond Or Every Man His Own 007 » (ed. Cape, 1965).*
- *Pubblicato da « Settimo Giorno », « Il Giorno », « Eureka ».*
- *Pubblicato da «Intrepido» (1967-68),* (0013). (0073). (0083). (1022). (1318).

JANE

Norman Pett
Gran Bretagna, 1932 (« Daily Mirror»).
Mike Hubbard

Il 5 dicembre 1932 veniva pubblicata la prima striscia di **Jane** (« the diary of a bright young thing »): quella con l'arrivo d'un pacco postale contenente Fritz, il bassotto tedesco che sarebbe poi stato il compagno di tante avventure della bionda eroina.
E' una data che gli esegeti del fumetto inglese considerano fondamentale, perchè segna l'apparizione d'un personaggio destinato a una popolarità immensa. Prima dell'avvento di **Andy Capp**, infatti, essa fu senza dubbio il « character » di produzione britannica più esportato, fino a diventare negli anni della seconda guerra mondiale quasi l'emblema dei sogni proibiti delle truppe che si preparavano ad aprire il secondo fronte in Europa. Se la parola d'ordine dei paracadutisti americani lanciati in Normandia nel 1944 fu « Mickey Mouse », la figuretta di Jane era riprodotta sui carri armati inglesi che vennero sbarcati a Caen per sfondare il Vallo Atlantico.
Jane ebbe insomma il suo periodo di splendore a una decina d'anni e più dalla sua nascita, quando le sue av-

venture strampalate assunsero una funzione precisa di strumento d'evasione. Forse non è azzardato pensare che Caniff, quando inventò **Miss Lace**, tenne presente l'esempio della donnina di Pett. Certo è che le storie giallo-rosa di Jane (tra un flirt e l'altro, tra una sfilata di modelli e l'altra, tra uno spettacolo e l'altro) si snodavano in chiave garbatamente « pruriginosa » per tener fede a una tacita intesa fra l'autore e i lettori-voyeurs; l'intesa che, ogni tre-quattro quadretti, la bionda diva di carta sarebbe apparsa nuda o quasi.

I pretesti per queste esibizioni erano i più diversi (e a volte neanche troppo ingegnosi): un incidente, la necessità

di cambiarsi d'abito o di fare il bagno, eccetera. L'importante era che la ragazza non mancasse al suo quotidiano appuntamento con lo spogliarello. Tutto il resto (le vicende cioè bonariamente ingarbugliate nelle quali era via via coinvolta) non aveva praticamente importanza. Contava soltanto il suo lunghissimo fidanzamento con George che, pur essendo l'unico dei suoi spasimanti a non averla mai veduta senza vestiti, possedeva — per dirla alla maniera della stampa « rosa » — le chiavi del suo cuore. George infatti sposò Jane nel 1959, e una loro romantica gita in barca segnò la fine della striscia. A chiudere i conti non fu il suo ideatore, che aveva abbandonato il personaggio nell'immediato dopoguerra, ma Mike Hubbard che l'aveva continuato con lo stesso disegno « affettuoso » da vignetta umoristica **démodée**: uno stile anni Quaranta, insomma, che rivelava ingenuità e stanchezza, più o meno come la stessa Jane, che in fin dei conti era stata un surrogato di carta delle varie Betty Grable o Betty Hutton.

S. G. B.

- *Nel 1961, il « Daily Mirror » affidò al disegnatore Maz il compito di riprendere in qualche modo la saga dell'eroina. Nacque così* Jane, daughter of Jane *(in uno stile leggermente più «pin-up»), ma ebbe scarsa fortuna e venne presto abbandonata.*
- *Pubblicato da «All Babà Speciale 1968».*
- *BD. 45, 101, 115 e 116; DC. 129 e 180; PA. 192, 194, 200, 201, 208, 210, 211, 227, 228 e 248.*

JEFF ARNOLD

Frank Humphris (d.)
Gran Bretagna, 14 aprile 1950 (« Eagle »)

Ulteriore testimonianza della buona tradizione inglese nel campo del fumetto western, questa striscia presenta tuttavia alcune caratteristiche che la differenziano da quelle congeneri. Jeff, anzitutto, non è mai il protagonista assoluto della storia, ma partecipa alle vicende di alcuni personaggi realmente vissuti: il generale Custer piuttosto che Billy the Kid, Sam Bass, Toro Seduto ed altri. L'intento dell'autore è quello di (possibilmente) ristabilire la verità dei fatti e di approfondire gli aspetti psicologici ed umani delle varie figure chiamate in causa; il risultato soddisfa sia perchè i singoli casi sono giudicati in modo realistico, sia perchè sottratti alle leggende che li hanno sostanzialmente deformati.

Un altro aspetto peculiare del comic riguarda la tecnica di Humphris: un efficace connubio tra disegno a penna e pittura a colori; il primo utilizzato per le figure; il secondo soprattutto per gli sfondi.

G. S.

- *Pubblicato da « Il Giorno » (1957/63) e albi « Dardo ».*

JEFF COBB

Pete Hoffman (t. e d.)
USA, 1954

Sino al 1946 il modello dell'eroe era fissato entro limiti netti e senza possibili frange: un essere perfetto sotto ogni profilo. Fu Raymond a rompere in qualche modo la tradizione con il suo « miope » **Rip Kirby.** Nel 1954, Hoffman (un disegnatore dal tratto

caricaturale, nato nell'Ohio nel '19, che si era affacciato ai cartoons con la serie **Why We Say)** andò oltre ed impose un personaggio monocolo. Ostentando una propria altanza, alto e biondo, e piratescamente celando con una fascia di cuoio l'occhio perduto in un incidente, Jeff Cobb s'unì alla già folta schiera dei detectives dilettanti. Neppure trascurando la propria attività di reporter (nella scia del più popolare **Steve Roper)**, il character riuscì comunque a farsi spazio ed è tuttoggi seguito con interesse dai suoi fans.

G. B.

- *Pubblicato da «Eureka Natale 1968».*

JEFF HAWKE

William Patterson (t.) e Sidney Jordan (d.)
Gran Bretagna, 1954 («Daily Express»).

L'exploit del comic inglese di fantascienza è di tempi relativamente vicini: si è manifestato e affermato, pur senza creare miti tra i suoi imperturbabili « fans », solo in quest'ultimo dopoguerra. Fatto piuttosto strano se si pensa che il padre della science-fiction letteraria — H. G. Wells — è inglese. Alla « nuova ondata » appartiene con diritto di priorità l'eroe dello scozzese Jordan, da qualcuno giustamente paragonato per la estrema accuratezza del disegno e per la qualità dei suoi testi (ricchi di sorprendente umorismo), alle creazioni letterarie di Ray Bradbury e Isaac Asimov. Del primo possiede la tendenza al barocco-fantastico, del secondo il gusto paradossale.
L'episodio che più avvicina questa strip alle invenzioni fantasiose di Bradbury si intitola « I giocattoli immortali ». Esso si rifà a una leggenda indiana ricca di arcane superstizioni, violate dall'eroe e dai suoi compagni. Alcuni insetti di metallo, vecchi di millenni e costruiti con una tecnica ignota all'uomo, rivelano l'antica presenza sulla Terra di esseri d'altri mondi. La leggenda fa suo il concetto di Arthur C. Clarke sulla possibile esistenza di vita intelligente fuori del nostro sistema solare; essa dice in sostanza, come già l'astrofisico britannico, che una razza giunta a forme altissime di civiltà tecnologica

non potrebbe comportarsi ostilmente con noi poichè senza un'eccezionale elevazione morale si sarebbe da tempo autodistrutta e non avrebbe potuto navigare felicemente lungo le correnti galattiche. Anche altri « episodi » di Jeff Hawke fanno proprio, sotterraneamente, questo concetto; si svolgono in un lontanissimo futuro, quando già creature di diversi pianeti si sono conosciute, creando rapporti regolati da leggi intergalattiche. Esseri stranissimi e più evoluti di noi, che ci considerano dei primitivi, conducono questo gioco tra le stelle: Jeff è soltanto una pedina, seppure determinante: un terrestre come tanti altri, padrone di cognizioni scientifiche, preso nel vortice di avventure che rifiutano il platealmente avventuroso per reggersi su una logica plausibile. Grazie anche al disegno molto suggestivo questa singolare « space-opera » afferma la raggiunta maturità del fumetto di anticipazione e la sua giustificata collocazione al fianco della più accreditata letteratura avveniristica.

P. Z.

- *Pubblicato da « Linus » e suoi supplementi.*
- *BD. 116, 133 e 162; L. 2 e 31; PA. 219.*
- (1177).

JERRY SPRING

Joseph Gillain (Jijé)
Belgio, 1951 (« Spirou »).

Una storia del west (con sicuro senso dell'azione ambientata nei grandi spazi delle praterie), di cui è protagonista un cow-boy generoso, affiancato nelle sue scorribande in favore dei deboli e degli oppressi da un compagno messicano di nome Pancho. Una « coppia » che, in qualche modo, può rammentare quella creata da Cervantes, anche se in queste tavole l'hidalgo, armato di una sempre carica e lucida colt 45, ha della vita una visione estremamente realistica (mentre le venature romantiche richiamano invece le gesta di Zorro).
I meriti di Gillain sono quelli di un disegnatore d'innata spontaneità, dotato di una tecnica che espone scarsi cedimenti e stanchezze, sorretto da un gusto ambientale che raramente scade nel folclorico. Il suo tratto è rapido e sicuro, e le vignette si caratterizzano per l'utilizzazione plastica dei neri distribuiti a macchia.

G. B.

- *Pubblicato da « Tipiti » (1962).*
- *BD. 123, 125 e 225; MA. 144; PL. 186.*

JETSONS, THE

I PRONIPOTI

William Hanna e Joseph Barbera
USA, 1959.

Questa famiglia è la replica, in versione futuribile, dei Flintstones (v.). Al posto dei cavernicoli situati in una società dei consumi modellata su quella attuale, ci sono infatti gli abitanti d'un generico domani alle prese con problemi e contrattempi d'una vita quotidiana simile alla nostra: il capufficio incontentabile, i figli da portare a scuola, l'utilitaria che si guasta, gli ingorghi del traffico, eccetera. Naturalmente, in ufficio ci sono i calcolatori, le scuole sono sistemate su satelliti artificiali, la macchina è un veicolo a razzi e la donna di servizio è sostituita dal robot Rose. Ma Hanna e Barbera hanno l'aria di rassicurarci che le cose cambieranno di poco: dopo tutto, George e Jane Jetsons (coi loro piccoli Judy e Elroy) riescono a tenere in casa un cane mezzo scemo (Astro), esattamente come fanno quasi tutti gli americani d'oggi.
Continua, insomma, il discorso fondamentalmente qualunquistico iniziato dai Flintstones, sorretto da un disegno

standard e da gags spesso deboli. Anche questo, è un fumetto di riporto nato sulla scia dei cortometraggi prodotti per la televisione.

S. G. B.

JIM BRADY

Saverio Bui (t.) e Ruggero Giovannini (d.).
Italia, 1945 (« Il Vittorioso »).

Jim Brady è l'ennesimo poliziotto dilettante che combatte il Male come una missione civile: la sua vera professione è infatti quella di pugilatore, ma si lascia facilmente trascinare nella lotta per aiutare la polizia, dentro la quale conta molti amici.
Lo spunto è abbastanza comune, ma l'interesse per il comic (sopravvissuto soltanto per pochi episodi, dal '45 al '48), risiede nel suo significato e nell'ambiguità della sua funzione. Pubblicato da un giornale cattolico in un periodo in cui la stampa confessionale combatteva i fumetti perchè portatori di un messaggio di violenza, Jim Brady è egli stesso modello di violenza: gli scontri si trascinano impietosi per mezze pagine, pugni e sparatorie sono sottolineate da vistose onomatopee. Il disegno, limpido ed eccitante — una citazione dei moduli gouldiani di **Red Barry** — accentua poi questa crudezza ed anticipa di almeno tre lustri certi aspetti del fumetto nero all'italiana: un prodotto dunque stranamente ibrido, a cavallo fra l'eroe nero e l'eroe paladino.

G. Br.

- *K. 21.*

Jim della giungla (v. JUNGLE JIM)

JODELLE

Pierre Bartier (t.) e Guy Peellaert (d.)
Francia, 1966.

Nato un anno dopo Barbarella, questa « bambola della pop art » ha portato una ventata d'aria nuova nel mondo dei fumetti parodistici, prendendo a bersaglio non soltanto i personaggi e le situazioni dei comics più celebri, ma i miti, le mode, la cultura stessa e il costume degli anni Sessanta. Nella beffarda irriverenza degli autori, infatti, sono coinvolti un po' tutti: James Bond e Cesare Augusto, André Malraux e Modesty Blaise, i Beatles e Paolo VI, il marchese de Sade e Sylvie Vartan (che, forte del soprannome di « fidanzata acqua e sapone di Francia » datole a suo tempo da Aragon, non s'aspettava certo d'essere presa a modello per un'eroina di carta seminuda e abilissima nei giochi erotici, oltre che nel suo mestiere di agente segreto). In una siffatta favola demistificante, che si prende qualche libertà perfino con Gesù Cristo, non c'è ovviamente limite (di spazio o di tempo) per la fantasia: l'impero romano ha il suo « Crazy Horse », i telefoni, le motociclette, i lenoni col doppiopetto alla Al Capone. Jodelle (in bikini, in tunichetta o addirittura nuda) sbroglia l'intricatissima matassa, facendosi strumento del sistema, sia quando è perfettamente consapevole delle proprie azioni (al servizio della grassa e lesbica spiona-capo), sia quando attraversa — ed è significativo — una crisi d'amnesia.

A parte questo, tuttavia, il posto di Jodelle tra i comics moderni è importante più che altro per lo straordinario gusto grafico di Peellaert, per il disegno originale e provocatorio, e per il magistero della colorazione. Non si esagera, quando si dice che questo « metafumetto pop per adulti » (come è stato argutamente definito) ha esercitato un'influenza profonda e decisiva sulla tecnica dell'illustrazione e sulla grafica in genere degli anni successivi al 1966. I pubblicitari, in particolare, ne hanno mutato lo stile per le loro creazioni più ingegnose. E' sintomatico, d'altro canto, che Peellaert non abbia còlto risultati altrettanto cospicui con la protestataria **Pravda** (v.). Jodelle, la seducente « integrata », occhieggia oggi praticamente da ogni manifesto che reclamizza una bibita, un costumino o una crema di bellezza.

S. G. B.

- *« Les aventures de Jodelle » (ed. Eric Losfeld, Parigi 1966); versione italiana, « Jodelle » (ed. « Il Girabò », Roma 1968).*
- *Pubblicato da « Men ».*
- *BD. 123; MA. 206; PL. 257.*
- (0835), (1003), (1020), (1269)

JOE PALOOKA

Ham Fisher
USA, 1 gennaio 1931 (« New York Mirror »).
Tony Di Preta

E' dagli inizi degli anni trenta che questo biondo peso massimo rinfocola con le sue storie i sentimenti « patriottici » dell'americano medio. Poco noto in Italia, è considerato dai lettori del suo paese alla stregua dei divi della boxe realmente esistiti. Sempre disponibile ai bisogni (non ultimi quelli bellici) dell'America, ha recato un contributo notevole all'introduzione della coscrizione obbligatoria. Ragazzone d'umili origini, Joe è divenuto campione dei

pesi massimi per meriti fisici indiscussi, ma anche per la sua bontà e il suo altruismo. Personifica gli ideali della maggioranza degli americani. Ha moglie e due figli; arruolato nel 1940, s'è fatta tutta la guerra, usufruendo di rari permessi, sempre dettati da ragioni di solidarietà. Consapevole dell'influenza ch'egli aveva tra i combattenti (le sue avventure venivano diffuse in un « comic » per G.I.), il Ministero inglese delle informazioni — riferiscono White e Abel — tenne al corrente Fisher delle mosse del generale Montgomery, durante la battaglia di Tunisia, affinchè le azioni militari e la partecipazione ad esse di Palooka potessero avere contemporaneo lieto fine.
Dal 1960 la strip è disegnata da Di Preta, il quale, pur mantenendo inalterate le caratteristiche somatiche del personaggio, lo ha però reso più rigido, in certo senso più stucchevole di quanto non lo fosse vent'anni prima

proprio perchè gli è venuto meno quel sapore caricaturale assegnatogli da Fisher.

P. Z.

- *Numerose edizioni cinematografiche a partire dal 1933, tutte interpretate da Joe Kirkwood.*
- *Edizione di un serial tv.*
- *Pubblicato da « Avventura » (1947) e da « Eureka ».*
- *BD. 69, 71 e 83; BE. 60 e sg.; CA. 4 e 8; GA. 79; ME. 12 e 32; PA. 13, 98 e 144; SO. 60; WA. 278.*

JOHN CARTER OF MARS

Edgar Rice Burroughs (t.) e John Coleman Burroughs (d.)
USA.

Jesse Marsh

Il debito di riconoscenza che la « moderna » fantascienza avventurosa deve pagare a Edgar Rice Burroughs è grande. Coi suoi romanzi « a cicli », ambientati tra il 1917 e il 1948 su Marte, su Venere, sulla Luna, al centro della Terra e in mondi preistorici, lo scrittore americano ha influenzato generazioni di pur validi autori di « science fiction ». Non solo: Raymond stesso interpretò graficamente e con notevole maestria, gli Uomini Falco e tutti gli altri esseri « insoliti » che Burroughs aveva descritto pochi anni prima in « I pirati di Venere » e « Perduti su Venere ». Alcuni comics sono stati poi ricavati direttamente dal suo ciclo marziano, con protagonista John Carter. Disegnate dapprima in tavole settimanali (riprese quindi in comic-book) da John Coleman Burroughs, e successivamente da Jesse Marsh, con una sostanziale differenza di stile, queste storie hanno cercato di dare concreta dimensione agli stimoli onirici e agli incubi fantastici del prolifero romanziere. L'orrida saga spaziale, (pur se il disegno di Burroughs risultò alquanto più agile di quello del continuatore) ebbe dignitosa visualizzazione e contribuì anch'essa a divulgare la conoscenza di testi parecchio apprezzabili.

P. Z.

Edito in tavole settimanali, venne ristampato in « The Funnies » e apparve in « comic book » nelle edizioni Dell ». I tre numeri disegnati da Marsh sono stati ristampati nel 1964 dalla « Gold Key ».

- *CC. 1; FA. 16; K. 18.*

JOHN GRAHAM

Luigi Grecchi (t.) e Erio Nicolò (d.)
Lino Jeva (d.)
Italia, (« Forza John »).

Posteriore di poco al **Johnny Hazard** di Robbins (1946), non v'è dubbio che ne risente l'influenza. Se ne ricalca le orme avventurose, comunque, se ne distingue del tutto nel fisico: John Graham è biondo, di media statura, e molto giovane. Come il collega americano appartiene alla classe media, è pilota di aerei e opera in quasi tutti i paesi del mondo, per cielo e per mare. Compiute in guerra eroiche missioni, svolge quindi incarichi di agente segreto sventando oscuri complotti: lotta con fuorilegge, trafficanti di droga, spie, sabotatori. E' un « eroe » internazionale, ma i limiti congeniti del fumettismo italiano riducono il suo mondo a quello piccolo-borghese dei suoi parenti e dei suoi amici: la mamma, la fidanzata Linda (che si fa ausiliaria per essergli vicino in tempo di guerra), la petulante sorellina; poi, il dottor Sam che vive con lui una serie di avventure, il simpatico capitano Conterios e la moglie Rosaria, e infine Pal, il giornalista spilungone e miopissimo che combina pasticci a non finire. Se quest'ultimo (Palissandro Giacinto Livingstone!) introduce una moderata carica ironica, la palma dell'originalità spetta senz'altro a Geremia, un pappagallo parlante, perennemente ubriaco di rum e di whisky.

E. M.

- *Pubblicato dapprima in fascicoli di formato ridotto e poi dal « Monello »*

JOHNNY HAZARD
IOHNNY AZZARDO

Frank Robbins
USA, 1944.

L'autore, ammiratore e allievo di Caniff, creando questo personaggio intese rilanciare il tipo dell'eroe puro, in un pilota di professione, disponibile per qualsiasi tipo di avventura in ogni parte del globo.
Non era però il suo primo character. Disegnando l'anno prima **Scorchy Smith,** si era familiarizzato parecchio con la tecnica del comic avventuroso e ciò potrebbe anche spiegare perché la strip di Johnny si svolga tanto lineare, come se nessun colpo di scena possa turbarne la routine. E' questo l'aspetto meno apprezzabile della striscia: i meccanismi risultano troppo oleati, l'azione troppo unilaterale nella sua uniformità, i personaggi mancano

di qualsiasi introspezione psicologica e risultano simili in tutto a delle marionette.
Johnny è un prodotto chiaramente destinato all'evasione e ad un particolare tipo di evasione. Il lettore, pur apprezzandone la qualità tecnica, non comincia neppure a « credere » nel protagonista. La morte di una delle tante donne dell'eroe — tutte uguali — non provocherebbe certo nei fans americani lo stesso sbigottimento causato dal decesso della caniffiana Raven Sherman. Questo il limite sostanziale di un comic che non nasconde le caratteristiche di un viscerale americanismo. Il disegno, irrigiditosi di recente è efficace ed intonato al ritmo del racconto non poco influenzato a sua volta dall'esperienza cinematografica.

U. S.

- *Pubblicato da «L'Italo Americano» (1946-47), «Albi Urra» (1948), «Assi dell'avventura» (1961-66), «Smack» (1968), «Tommy» (1968-69), «Eureka Magnum» (1969).*
- *BD. 85, 87, 111, 167, 223 e 225; CA. 8; DC. 95; FO. 95; PL. 181; S. 2; TR. 112; WA. 294.*
- (0507), (0952).

JOKER, THE

Bob Kane
USA, 1940.

Nemico irriducibile di Batman, ne ha seguito parallelamente la metamorfosi. Nel primo « comic-book » in cui apparve, il Joker era infatti un delinquente sanguinario che si divertiva a comunicare in anticipo alle sue vittime l'ora della morte. Dopo di che, le uccideva con una revolverata o col veleno, lasciando una carta del Jolly vicino a ogni cadavere e abbandonandosi a una risata forsennata del tipo di quelle che faceva Richard Widmark nella parte del maniaco omicida Tommy Udo, nel film **Il bacio della morte.** Senonchè, col passare degli anni, le cose sono cambiate. La carta del Jolly serve ormai semplicemente come marchio per furti più o meno abili, e la risata indica soltanto che il Joker ha avuto un'idea capace di mettere Batman e Robin nell'imbarazzo.
Tutto è cominciato quando il « caped crusader » ha rinunciato all'uso delle armi, adottando quegli aggeggi puerili che hanno fatto la fortuna dei fabbricanti di gadgets. Anche il suo nemico s'è dovuto adeguare alle leggi di mercato, e da pazzo criminale che era, è diventato un furfantello ridanciano. Particolare significativo: nel volume « Batman vs. The Joker » (Signet Books 1966), che raccoglie alcuni tipici scontri dei due rivali, non v'è traccia della prima avventura, in cui il Jolly assassinava quattro persone ed era sul punto di uccidere Robin e lo stesso Batman.

S. G. B.

- *Nel film* Batman *il ruolo venne affidato a Cesar Romero.*
- *Vedi* Batman.

JUDD SAXON

Jerry Brondfield (t.) e Ken Bald (d.)
USA, 1957.

In circa cinque anni di produzione (la strip venne soppressa nel 1961, quando Bald passò ad illustrare le vicende dell'ineffabile dottor Kildare) il comic ha allineato una sequela di prolisse avventure poliziesche, ove il protagonista — di solito al servizio di una impresa produttrice di cartone — non disdegna tuttavia di interessarsi a giovani e belle ragazzine inesperte della vita od anche a donne più mature che non tengono conto del correre del tempo. L'aitante giovanotto

dal ciuffo ribelle è stato pure al centro di qualche « giallo » di maggior suspence, ma per quanta buona volontà vi abbiano distribuito il disegnatore (l'aspetto grafico è accettabile) ed il soggettista, la striscia non ha toccato livelli oltre il medio artigianato.

G. B.

- *Pubblicato da «Classici dell'avventura» (1963-64).*

JUDGE PARKER

GIUDICE PARKER

Nicholas Dallis (t.) e Dan Heilman (d.).
USA, 1952 (« Tribune » di Minneapolis).
Harold Ledoux (d.).

Il Giudice Parker si colloca in un indirizzo del comic statunitense che è stato tenuto a battesimo da **Mary Worth** (v.) ed ha conosciuto larga notorietà con **Rex Morgan,** (v.) che non a caso si vale dello stesso soggettista, un medico psichiatra di Phoenix. « Si tratta di fumetti », ha scritto Kenneth E. Eble, « che hanno in comune un disegno eccellente, un'estrema accuratezza nel riprodurre mode e manie del momento, una grande facilità nel preparare il passaggio da una sequenza all'altra; le vicende sono sempre pulite, ben congegnate, caratterizzate da

una presuntuosa gravità nei confronti degli aspetti agrodolci dell'esistenza ». Le tre strip, diffuse dalla stessa agenzia, ostentano gli *status symbols* della società opulenta con la prosopopea edificante di un intrattenimento non alieno dai turgori ideologici. Il sorriso sulle labbra, il giudice dal naso diritto e dallo sguardo simpatico (l'elogio del *fair play)*, sbroglia intricate matasse senza sgarrare dalle convenzioni del Buon Senso, mentre il cartoonist non sbaglia un quadretto nella sua fedeltà ad un estrinseco e scorrevole Buon Gusto. Si faccia questione della delinquenza minorile o dei guai del divorzio, della pace nel mondo o dei giovani irrequieti, il comic dimostra sì di allargare il suo orizzonte tematico, spacciando però la persuasione occulta con la dibattuta problematicità, i problemiveri con le soluzioni della coscienza mistificata. Nella società unidimensionale, non ci si meraviglierà del resto che questi « casi giudiziari » abbiano suscitato in alcune occasioni reazioni e proteste: compensate, certo, dagli autorevoli riconoscimenti delle agenzie legali.

O. C.

- *Pubblicato da «Smack!» (n. 4).*

JUDGE WRIGHT

GIUDICE MORRIS

Bob Brent (t.) e Bob Wells (d.).
USA, 1945-1949.
Fred Kida, George Roussos (d.).

Mai un giudice era stato preso in considerazione dai comics, sino al momento in cui Brent e Wells non decisero di colmare la « lacuna » ideando un personaggio che negava il cliché dell'anziano paciere per allinearsi alle rigide regole fumettistiche che esigono un preciso tipo di eroe. Questo giudice è dunque giovane e prestante, vitalistico, come il più amato poliziotto mischiato in losche e misteriose faccende.
Seppure ebbe breve vita, tuttavia il character mutò tre volte di disegnatore. All'esordio affidato a Bob Wells, un artista personale, però incerto tra una tecnica abbastanza innovatrice e la citazione raymondiana (fu questo

il suo limite evidente, ma compensato ampiamente dal merito di aver anticipato di una decina d'anni la tecnica degli horror-comics), nel 1947 **Judge Wright** passò a Fred Kida, con cui si ebbe il miglior esito della striscia. Nel 1948, infine, intervenne George Roussos, il quale navigò nel mestiere, offrendo in ogni modo tavole dotate di un'apprezzabile tensione grafica. Le storie del « giudice », sempre interessanti e ricche di suspense, non hanno però avuto fortuna: forse si è trattato di un personaggio nato troppo presto.

G. B.

JUGE TI

Robert van Gulik (t.) e Frits Kloezeman (d.)
Francia, 11 maggio 1967 («Spirou»).

Cinema, narrativa, televisione e fumetti, attraverso alcuni popolari personaggi — Charlie Chan, Mister Moto o Mister Wong — hanno ormai abituato il lettore occidentale all'immagine stereotipata dell'investigatore orientale dalla logica acutissima, sornione, tranquillo, più mente che braccio, che parla per aforismi.
Robert van Gulik, il creatore del Magistrato Dee, è nato in Olanda nel 1910. Entrato nel 1934 nella carriera diplomatica, ha vissuto per anni in Cina ed oggi è ambasciatore a Tokyo. Esperto di letteratura e storia orientale, nel 1959 scrisse il primo di una serie di interessanti ed originali «gial-

li» ambientati nell'Impero Celeste fra il 600 e il 700.
Forse esistito effettivamente, l'onorevole Dee è stato mutato dall'autore con raffinata virtuosità in un poliziotto alla Holmes. Gli eleganti disegni di Kloezeman, ricreando con gusto l'atmosfera dei romanzi, hanno contribuito con intelligenza alla realizzazione di un comic che si stacca dall'usuale anche per una originale soluzione grafica: i balloons, infatti, sono scritti in corsivo e posti in alto, fuori delle singole vignette.

F. F.

JULIET JONES

GIULIETTA DEL MIO CUORE

Stan Drake
USA, 1953.

Non si possono comprendere certi fumetti americani se si ignora che negli Stati Uniti il cineromanzo è sconosciuto. Spetta perciò al comic di fornire la misura necessaria di trame amorose e sciropposi trasporti. La massima parte di queste strips altro non sono che prodotti assolutamente spersonalizzati, riproducenti schemi e luoghi comuni cari ai romanzetti « rosa ». Le rare eccezioni si verificano quando

un disegnatore possiede un notevole talento tecnico. E' il caso di Stan Drake, il quale, se non sempre, almeno spesso riesce a sfuggire alla banalità. **The Heart of Juliet Jones,** oltre al solito alternarsi di storie dolciastre, di « datings » e di flirts, comprende elementi più interessanti. Innanzitutto De-

von, una tipica « middletown » della provincia americana, con i suoi abitanti e le sue abitudini. Fra le quattro mura della vecchia casa di Havelock Street vive la famiglia Jones: Juliet, la figlia maggiore, perfetta fino all'inverosimile e, per necessità di copione, sempre zitella; Evy, teenager tutta pepe, smaniosa di salire la scala sociale e di collezionare cuori maschili; infine

Howard Jones, impiegato di banca, di mezza età, scrupolosissimo e tanto buono quanto privo di fantasia. Gli abitanti di Devon intervengono spesso nella vicenda: lavoratori, impiegati, rappresentanti della classe media visti come sono, timidi o superbi con i loro problemi di tutti i giorni.
La descrizione dell'ambiente, in una chiave realistico-intimista non dissimile dallo stile narrativo di un Paddy Chayefsky, il disegno minuzioso e una certa psicologia romantico-crepuscolare riescono comunque spesso a staccare questo comic dalle secche di un uggioso sentimentalismo.

U. S.

- *Pubblicato da «Edizioni Spada» (1963-64).*
- *BD. 111, 167 e 184; CA. 11; DC. 113 e 144; MA. 147; PA. 3 e 223; PL. 185.*

Jumbo (v. BRUIN BOYS)

JUNGLE JIM
JIM DELLA GIUNGLA

Alex Raymond
USA, 7 gennaio 1934 (« N. Y. American Journal »).
James Raymond (d.), Paul Norris (d.)

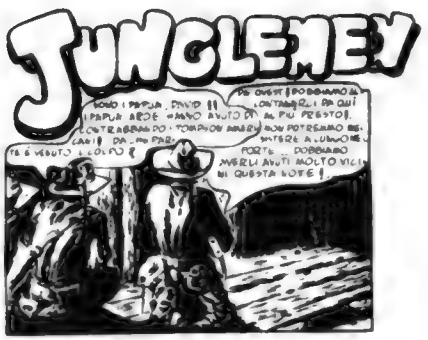
Jim Bradley, detto « Jim della giungla», come « X-9 » (che ricorda nel fisico), è un investigatore che ha la prerogativa di dover risolvere casi complicati in ambienti esotici, possibilmente con una giungla popolata di belve e di feroci delinquenti.
La mano di Raymond illustra le sue primissime avventure con segno ancora acerbo ma piglio frenetico; la sceneggiatura è vistosamente trascurata a vantaggio del principio secondo il quale l'eroe, in ogni tavola, deve avere almeno uno scontro con un animale e far brillare le sue spavalde doti di cacciatore e domatore. Suo prezioso aiuto nella lotta contro i malvagi che vivono magari entro vulcani spenti, è Kolu, un malese grande e grosso, impareggiabile nel lancio del kriss.
Quando Jim redime e fa innamorare di sè la crudele Cecil De Roll, lo stile di Raymond è ormai maturo: l'anatomia è perfetta e i suoi plastici « corpo a corpo » sono copiati disinvoltamente dai cartoonists di tutto il mondo. Le belve, intanto, cominciano a sparire e fanno invece la comparsa lo spionaggio e i duelli aerei. Le vignette più spaziose, il dialogo più « letterario » e le schermaglie sentimentali tra la bruna Cecil e leggiadre fanciulle bionde surrogano ancora una volta ai lettori americani i fotoromanzi passionali.
Durante il periodo bellico il « capitano » Bradley rimane in Malesia a contrastare i sabotatori delle piantagioni di caucciù. Negli anni seguenti, vari rincalzi (fra i quali James Raymond, fratello di Alex) si sostituiscono all'ideatore. Ultimo della serie è Paul

Norris, cui verrà imputata la cessazione della strip. La verità è che, tra fermenti nazionalistici e guerriglie, la giungla era divenuta un affare troppo scomodo per la politica americana.

S. T.

- *Fu Grant Whiters ad interpretare il personaggio di Jim nel 12 episodi del serial prodotto dalla Universal nel 1937; la Columbia, per i 10 film che produsse tra il 1948 e il 1955 (più la serie televisiva) si servì invece di Johnny Weissmuller, l'ex Tarzan.*
- *Pubblicato da «L'Avventuroso» (1934-36), « Il piccolo Avventuroso » (1936-37), « Il giornale di Cino & Franco / Giungla » (1937-38), « L'Avventuroso 1940 » (Jim prende il nome autarchico di « Geo »), « Il contastorie » (1945-46), « L'Avventura » (1946-50) e Albi Furore (1954-55).*
- *BD. 61, 63, 75, 87, 145 e 207; BE. 61; DC. 111; GA. 128; MA. 157; ME. 32; P. 3; PA. 100; TR. 73.*

- (0179)



JUNGLEMEN

Alberto Ongaro (t.) Dino Battaglia e Hugo Pratt (d.).
Italia, 1936 (« Asso di Picche »).

La legione straniera ha perso i suoi smalti romantico-avventurosi da un pezzo: forse l'ultimo a credervi fu Lyman Young, nella famosa storia di Cino e Franco *Sotto la bandiera del re della giungla*. Ma si tratta quasi di un reperto archeologico. Il duo Ongaro-Pratt (quest'ultimo in alcune storie fu sostituito da Dino Battaglia) nel primissimo dopoguerra, avvertendo ancora il fascino di quel mondo e di una letteratura contraddetta dalla più brutale realtà, lo ricrearono con intelligenza. E nacquero i disperati Junglemen. Storie di ardimento, di rapporti di solidarietà, virili, tra gli eroi che formano questa specie di polizia africana, dove accade di tutto: comprimari, a pari merito, i soldati che presidiano la giungla da una parte e la giungla stessa dall'altra. Naturalmente, all'interno, tutta una vasta tipologia di personaggi, dall'eroe al vile che si riscatta, al nostalgico malato di « cafard ». Una storia avvincente, tagliata con bravura, uno dei «momenti magici» della vecchia collaborazione tra il soggettista Ongaro e il disegnatore Pratt. Entrambi capaci di ridare fiato alle trombe un po' stanche dell'avventura, e soprattutto capaci di una sintonia quasi perfetta. Alle luci radenti di Pratt, con le ombre incarbonite, corrisponde il tono aggressivo, la narrazione incalzante e drammatica di Ongaro, che riesce a trasformare in avventura anche i non indifferenti risvolti psicologici di ciascun personaggio, a gettarlo nell'azione scattante come una molla e insieme non dimentico della sua umanità. Timor, la Nuova Guinea, Halmahera, la Caledonia, gli arcipelaghi oceanici: questi gli sfondi degli « uomini della giungla ». E a scatenare la loro reattività più emotiva, l'accorta presenza di qualche donna, che scende tra questi eroi alla Céline da un aereo postale, a seminare amore e gelosie.

C. D. C.

- Pubblicato da «Asso di Picche» (1946), «Kirk» (1967-69).

JUNIOR

Luigi Grecchi (t.) e Loredano Ugolini (d.)
Italia, 1960 (« Intrepido »).

Erede dei superuomini USA, anche lui è un superman: vola e riesce a captare tutti i pensieri malefici. Non essendo invulnerabile, conserva limiti che lo rendono quasi umano, e di conseguenza, si offre come un modello da imitare. Eroe del cosmo, viaggia per mondi anche al di fuori dalla nostra atmosfera, ma conserva tuttavia il centro dei propri affetti nella famiglia. Come un ragazzo « normale » si fa coccolare dalla sua seconda mamma, adora il padre, un ingegnere nucleare che è anche il suo confidente, vuole un gran bene alla sorellina e alla piccola Marzia, una bimba dalla pelle verde venuta da un lontano pianeta. Le sue avventure si svolgono nell'epoca attuale, e lo scenario è quello dell'America dei razzi interplanetari, delle ricerche scientifiche d'avanguardia, delle forze che male impiegate possono causare spaventose sciagure. Non occorre dire che Junior è tutto per il Bene. Quando si deve proiettare in altri mondi, popolati da creature spesso orrende, il ragazzo riesce ad annullare la dimensione tempo-spazio grazie ad una prodigiosa macchina di « transmaterializzazione » che gli permette di viaggiare per migliaia di anni-luce senza invecchiare.

E. M.

JUSTICE LEAGUE OF AMERICA, THE

GLI AMICI DELLA LEGGE

Gardner Fox (t.) e Mike Sekowsky (d.)
USA, febbraio 1960 (sull'albo « THE BRAVE AND THE BOLD », n. 28; dall'ottobre 1960 sull'albo « THE JUSTICE LEAGUE OF AMERICA »).

D. O'Neill (t.), D. Dillin (d.).

E' il corrispettivo attuale della *Justice Society of America*, degli anni Quaranta, e riunisce i personaggi più famosi della « National Periodical Publications »: primi fra tutti Superman e Batman. Benchè affidato allo stesso soggettista di allora, il comic non ha conseguito alcun esito per la mediocrità dei disegnatori (Sekowsky ha un tratto duro e approssimativo, e Dillin, convenzionale e statico) ed anche per motivi squisitamente editoriali. Mentre sino al 1950-51 gli albi disponevano di un numero di pagine sufficiente ad ospitare una storia complessa, organicamente sviluppata, che consentiva l'entrata in azione di diversi personaggi, il ridotto numero di pagine delle pubblicazioni attuali costringe gli autori a concentrare gli episodi in poche vignette: il risultato è, in genere,

una storia confusa, poco spettacolare, non centrata e grottesca.

S. F.

JUSTICE SOCIETY OF AMERICA, THE

Gardner Fox (t.); i disegni vennero eseguiti da uno staff di illustratori, uno per ogni personaggio

USA, Inverno 1940 (sull'albo « ALL-STAR COMICS », n. 3).

Volendo acquistare oggi, a prezzo di antiquariato, l'albo in cui debuttò la *Justice Society of America,* non si spenderebbero meno di 100-150 dollari. Questa valutazione può testimoniare l'attaccamento con cui tuttora i fans americani ricordano le avventure di quello che fu il primo *team* di super-eroi. La « JSA » (presidente: *Hawkman;* membri onorari: *Superman* e *Batman;* membri effettivi: una quindicina di personaggi fra i più famosi dei comic books: *Green Lantern, Spectre, Flash, Wonder Woman,* eccetera), portò un'idea nuova nell'ordinamento interno degli albi a fumetti: la possibilità di fondere, in una sola avventura, i diversi temi caratteristici della letteratura per immagini. Il poliziesco, la fantascienza, l'avventura esotica, il fantastico (ciascuno affidato al personaggio più congeniale) venivano a combinarsi per formare il quadro di una complessa vicenda-mosaico.

All'inizio di ogni storia, Hawkman annuncia ai colleghi che gli Stati Uniti — o l'umanità — sono minacciati da un certo grave pericolo, ed assegna ad ognuno un compito particolare. Da quel momento, ogni personaggio agisce da solo, portando a termine la missione secondo il modus operandi che gli è caratteristico. Alla fine, con il rapporto tenuto dall'Uomo-Falco, il caso viene dichiarato risolto (salvo eventuali complicazioni).

I singoli episodi erano lunghi sei pagine, e venivano disegnati dall'illustratore abituale dell'eroe che ne era protagonista. Nello scrivere i soggetti, Gardner Fox si preoccupava soprattutto di opporre ad ogni personaggio un avversario i cui poteri fossero giustamente commisurati, così da consentire anche agli eroi meno « dotati » di ben figurare. Ogni albo, in questo modo, ospitava una sorta di antologia delle figure più caratteristiche dei comic books, ciascuna vista in azione nel suo ambiente normale. La formula incontrò l'entusiastico favore dei fans e consentì che parecchi eroi continuassero a lavorare attivamente per la « JSA », pur dopo la scomparsa degli albi che avevano ospitato le loro avventure « private ».

S. F.

- GW. 16.

JUST KIDS

ANNIBALE

Ad Carter

USA, 1921.

Si tratta di uno dei più deliziosi racconti quadrettati del cartoonismo statunitense anni Venti, per molti versi configurabile come un antesignano dei

Peanuts di Schulz. Anche in questo caso un gruppo di ragazzini era al centro delle semplici azioni e neppure mancava il Charlie Brown della situazione, ossia Annibale. E' chiaro tuttavia che il mondo infantile di Carter arrossirebbe della « disinvoltura », per altro nevrotica, di Linus e compagni, e che Charlie si troverebbe a malpartito col candore equilibrato di Annibale. Lo sfondo, quello di un'America lontanissima dalle ansie recate dal livellamento tecnologico e non ancora toccata dalla Grande Crisi, era urbanamente felice, in uno status quo casalingo e famigliare, prodigo di patetici buoni sentimenti.

Il disegno di Carter, appena schizzato in punta di pennino, ha inventato un genere grottesco-umoristico di cordiale efficacia, giustamente dettato dal taglio moralistico delle avventure di Annibale e amici, ove il paradosso si stemperava a contatto degli affetti famigliari. L'unica contestazione del protagonista era rivolta contro la scuola: non per modificarne le strutture, molto più semplicemente per una scarsa propensione allo studio. Appena toccato dalla suspense, di tono talora esotico (cinesi infidi, pirati rapitori, eccetera) il comic di Carter rimane l'espressione irripetibile di una realtà edificante e venata di nostalgia.

P. Z.

- *Pubblicato da « Il giornale di Cino & Franco (1935-37), « Pisellino » (1941).*
- *Pubblicato da « Topolino » negli anni trenta, poi raccolto in album; « I tre lupini di Mare » in « Linus » (n. 3) e « La banda del Drago Rosso » in « Kirk » (n. 13).*
- *BD. 45; L. 25; WA. 116.*

K

KATZENJAMMER KIDS

BIBI' e BIBO'

Rudolph Dirks

USA, 1897 (« N.Y. American Journal»)

Harold H. Knerr (« The Captain and the Kids »)

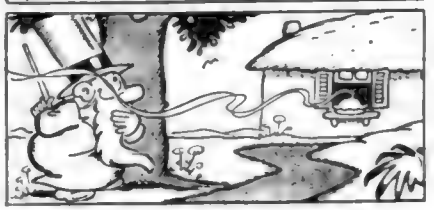
Joe Musial, Doc Winners

Il discorso su questi ragazzacci, a partire dal 1913, corre su due binari:

quello affidato alla versione del creatore Dirks (distribuita dalla catena Hearst) e quello assegnato a Knerr da Pulitzer. Con le testate di « Katzenjammer Kids » e di « The Captain and the Kids », i due comics hanno continuato a raccontare le storie dei medesimi personaggi, non introducendo varianti di qualche consistenza e neppure impegnandosi a tentare temi narrativi divergenti. La ragione di questo unico esempio di « doppione » è da ricercarsi in una aggrovigliata vertenza giudiziaria che mise di fronte due magnati dell'editoria statunitense e che un giudizio salomonico volle liberi di sfruttare al cinquanta per cento le storie del Capitano e dei suoi ragazzi.

Le ragioni del successo, incontaminato in più di settant'anni, si basano in senso assoluto sulla simpatia, sulla fantasia delle iniziative dei protagonisti, sulla dinamica collaborazione dei comprimari. Alcuni addetti ai lavori preferiscono la versione dei continuatori di Dirks, altri quella degli eredi di Knerr; la prima in nome di una più fertile invenzione narrativa, la seconda per una maggiore accuratezza grafica e cromatica.

I lati negativi della striscia potevano essere quelli della parlata spuria, infittita di espressioni tedesche o di americane tedeschizzate (la matrice, non lo si dimentichi, è quella di **Max und Moritz** (v.) di Busch), il che significava un immediato aggancio con gli immigrati di lingua sassone, ma anche un motivo di scarsa simpatia da parte del lettore americano. E inoltre una certa monotonia narrativa, che si poggiava (e si poggia ancora) su alcuni sostegni irremovibili del gioco

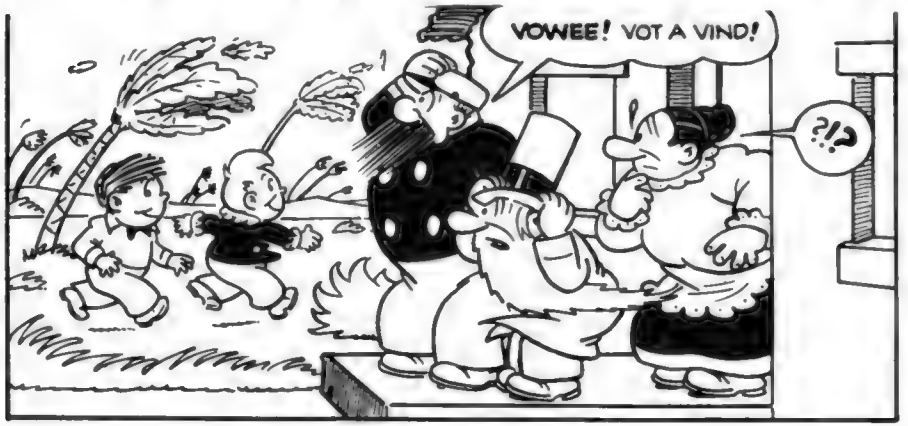


iterativo: il progetto della marachella, la marachella, la sua scoperta, la punizione tradizionale (ben altra sorte toccava ai coetanei della madrepatria per mano di Busch). Se si aggiunge che anche l'impostazione più che originale della « famiglia » dei due discoli (Capitan Cocoricò non è il padre dei monelli e Tordella non è sua moglie), a lungo andare, ha perso il mordente della sua singolarità, verrebbe da chiedersi il perchè di un successo tanto vasto. Ma l'interrogativo è taciuto dal particolare esotismo delle tavole: l'elemento « mare »: polipi, pescecani, sirene, tuffi, scialuppe e incontri con veterani degli oceani; e nei « lontani » paesi, gorilla, leoni, serpenti ed elefanti (oltre ai « selvaggi » giallo-neri). Ancora attualmente tutti passi intermedi tra i gradini di casa e le stelle.

L. S. B.

- *Edizione cinematografica a disegni animati (nel 1938).*
- *Edizione antologica, « Bibi & Bibò » (ed. Garzanti, 1966).*
- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli» (1912-1968, con interruzione negli anni della 2.a guerra mondiale), «Robinson» (1945), «Giovedì» (1945-46), «Capitan Bomba» (1949).*
- *BD. 113 e 179; CA. 1 e 2; DC. 19; GA. 228; L. 7; ME. 48; PL. 19; WA. 43/36.*

· (0120), (0151), ((0468), (1031)



KERRY DRAKE

Alfred Andriola
USA, 1943 (« New York Mirror »).

Al momento di creare questo comic Andriola aveva già all'attivo quello di **Charlie Chan,** il prestigioso detective cinese. Kerry è il tipico americano medio, onesto, ligio al suo dovere di diligentissimo sergente della polizia. Analizzando come Chester Goul, i metodi e i mezzi più moderni dei tutori della Legge, e contrapponendoli a quelli di Lefty, fratello di Kerry, che è titolare di una agenzia investigativa privata, l'autore come una buona porzione della narrativa gialla, punta le sue migliori carte sul contrasto, ed anche sulla « concorrenza » delle due forze. Questa seppur non troppo singolare rivalità, la calibrata suspense e il costante riferimento all'attualità (di recente sono apparse diverse storie contro il diffondersi della droga) fanno di questo comic — anche se

non eccezionale e senz'altro privo dell'originalità di **Dick Tracy** — un prodotto di valido livello artigianale.

U. S.

- *Pubblicato da «Linus» (n. 27), «Eureka» (1968-69).*
- *BD. 87 e 93; CA. 8 e 9; WA. 295.*

KINOWA

Andrew Lawson (Andrea Lavezzolo) (t.) e Esse-G-Esse (Schettini, Guzman e Sinchetto) (d.).
Italia, 1950 (albi « Kinowa »).
Pietro Gamba (Peter).

Carovane assalite da indiani, fattorie bruciate da orde di selvaggi abbrutiti dall'alcool, frenetiche cavalcate fra praterie e foreste: apparentemente niente di nuovo in questo comic.
E invece qualcosa di inedito salta fuori, quando si consideri che una figura fantomatica compare ogni tanto a punire gli indiani « cattivi », per poi scomparire altrettanto misteriosa. Sembrerebbe di poter individuare uno spunto razzista nel comportamento di Sam Boyle, che per punire gli indiani di averlo scalpato in gioventù si è tramutato in un demone malefico e vendicatore e che ritorna se stesso — levandosi la maschera — soltanto quando si allontana da loro. Ma le cose si complicano giacchè egli ha avuto un figlio da una pellerossa, il quale, divenuto adulto, condivide le sue avventure e le sue lotte.
Kinowa rimane quindi un fumetto di consumo, in cui si mescolano i luoghi comuni e la tradizione del feuilleton, vivificati tuttavia da almeno due elementi positivi: lo spunto insolito di un guistiziere del West dalla doppia personalità (allo stesso tempo uomo e spirito del male), e la qualità dei disegni, dovuti ad un gruppo di giovani, i quali si applicavano con serietà ad una minuziosa scelta dei particolari e degli ambienti.

G. Br.

Kirk (v. SARGENTO KIRK, EL)

KIT CARSON

Rino Albertarelli
Italia, 15 luglio 1937 (« Topolino »).
Federico Pedrocchi (t.) e Walter Molino (d.)

E' questo il primo vero personaggio dei comics italiani: tanto più singolare in quanto è anche il meno convenzionale tra i personaggi del west ideati in Italia o sapientemente costruiti negli USA. Albertarelli lo presenta in maniera davvero inconsueta. Secondo le regole, gli « eroi » sono sempre giovani, prestanti, hanno sorrisi smaglianti. Il suo Carson è vecchio, pelato, con enormi baffoni spioventi, fisicamente stanco seppure dentro ancora carico di impulsi. Completo di Sancio Pancia (il pigro zio Pam, un character ripreso poi nel **Cisco Kid** di Salinas), la similitudine con Don Chisciotte è di prammatica, ed è lo stesso creatore ad ammettere che l'idea iniziale era stata proprio quella di realizzare un « Don Chisciotte » ambientato nella prateria. Ma, oltre i richiami letterari, c'è dell'altro nella figura del vecchio trapper, ultimo esemplare dell'America dei pionieri, che vede inesorabilmente cambiare lo spirito dei suoi figli. Chiamato ai limiti della pensione a raddrizzare le sorti, lui, vecchio per « to ride again » contro il sopruso e l'ingiustizia, quando s'allontana dalla scena (l'immagine si sovrappone a quella finale di **Shane**), lascia un vuoto incolmabile. E' finita un'epoca ed un tempo tante volte fantasticato.
Quando Molino, con i testi di Pedrocchi, « riesuma » il personaggio, il **vecchio** Carson (e dovrebbe esserlo davvero stavolta, essendo trascorsi cinque anni dagli ultimi avvenimenti), sembra ancora più frastornato. Ciononostante riesce a salvare il governatore Anchorena e la sua famiglia e a sgominare le bande di gringos capitanate dal « Tuerto » (sotto le cui spoglie si cela redivivo il suo antagonista « Joe l'orbo »), e dal bandito Carvajan, in ciò spalleggiato dall'amazzone Bianca (una sorta di Zorro in gonnella). Molino ripiega nell'ambientazione messicana (come accade oggi per i film western italiani) e la vicenda si svuota di quella epicità che Albertarelli, uno dei più attenti studiosi del West, aveva saputo con tanta misura suggerire e sostanziare. Un guizzo felice Molino ancora lo trova nelle ultime vignette: il corrusco Carson, assurto all'irrevocabile ruolo di nonno, trova in lui un sensibile e partecipe narratore.

S. T.

- *Pubblicato da « Topolino » (dal 15-7-37 al 6-10-38) e da « Paperino » («Lo squadrone dei cento » e « La amazzone bianca ») dal 6-7-39 al 15-8-40; ristampato da « Linus ».*
- *BD. 79; DC. 125.*

UDITI I SEGNALI DI RISPOSTA, CARSON RIPRENDE L'INSEGUIMENTO

KIWI

Giancarlo Ottani (t.) e Hugo Pratt (d.)
Italia, 22 novembre 1963 («Radar»).
Loredana Fenzo (t.) e Stelio Fenzo (d.)

Realtà-favola ha definito Fenzo, attuale autore delle storie di Kiwi, questa sua creazione. Kiwi è quel che si dice un « tarzanide », cioè nasce dal ceppo dell'eroe di Burroughs, che ha gemmato molti, troppi figlioli, e pochi degni di rilievo. Il Kiwi di Pratt e ora quello di Fenzo sono senza dubbio tra i migliori. Si tratta di un Tarzan giovanetto che si muove in un'Africa senza data, dove comunque non compaiono mai le armi da fuoco. Un'Africa precisa, in cui sono descritti con esattezza i costumi delle diverse tribù, e insieme inventata, perchè il giovanissimo figlio della giungla in quattro e quattr'otto si sposta dall'una all'altra tribù, come se fossero contigue, mentre magari sono divise da migliaia di chilometri. Rispetto a Tarzan, l'eroe ha una sua precisa caratteristica: è debole e deve sfruttare per sopravvivere e vincere le avversità, la propria esperienza. E' a suo modo un giustiziere, interprete (sono ancora parole di Fenzo) « di quell'elementare sentimento di giustizia comune a tutti i popoli, specialmente i meno **civili** ».
Ci fu un momento in cui si pensò di accrescere la sua forza fisica, di farne quasi un violento, e fu un momento di crisi: ora s'è assestato sulla sua definizione più naturale: il giovanetto di pelle bianca che nella giungla ha fatto di necessità virtù. Debole, vince grazie all'intelligenza.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Radar» (1963), «Kirk» (1967-68).*
- (0589).

KOLOSSO

Antonio Canale (d.), Mario Faustinelli (t.), Franco Paludetti (d.).
Italia, 11 marzo 1964.

Ultimo, in ordine cronologico, dei giganti buoni all'italiana (discendenti tutti dal dannunziano Maciste, di Bartolomeo Pagano), Mac Kolosso, nipote appunto di « Maciste e di Ercole », ha vissuto, insieme all'occhialuto giovane Ferruccio le avventure più fantastiche. Sbattuto attraverso i secoli dalla macchina del tempo maneggiata dal misterioso Inafferrabile, suo irriducibile avversario, Mac non ha neppure smentito di voler essere l'erede diretto delle rodomontesche azioni del manesco Dick Fulmine.
Nonostante il ritmo sostenuto, il tono delle storie è risultato bonario ed elementare, non per caso spesso concluse come quelle di Fulmine con la classica pedata nel deretano.

U. S.

- *Pubblicato da «Kolosso» (1964-65), «Puck» (1968).*
- *CC. 1.*
- (0430)

KOENIG NUSSKNACKER UND DER ARME REINHOLD

(RE SCHIACCIANOCI E IL POVERO REINHOLD)

Heinrich Hoffmann
Germania, 1851 (ed. Rütten & Loening, Francoforte).

E' questa una favola tradizionale ottocentesca, illustrata alla maniera antica. E' Natale. Mentre il villaggio è in festa, un bambino povero e malato è vegliato dalla mamma che non ha doni per lui. Addormentatosi dolcemente, un angelo si avvicina al letto di Reinhold e lo conduce in un fantastico paese dei balocchi. Il ragazzino comincia a giocare con delle casette in miniatura, ma all'improvviso i modelli assumono dimensioni reali. Il re della città, Schiaccianoci, gli fa conoscere i suoi sudditi: burattini, soldatini di piombo, cannoni che sparano leccornie e « brezel », i personaggi di *Struwwelpeter*, eccetera. Alla fine, il re se ne va cavalcando il suo cavallo a dondolo e il piccolo viene riaccompagnato nel suo letto dall'angelo. All'indomani, Reinhold è guarito e di fronte a lui trova un immenso albero di Natale colmo di doni: tutti i balocchi veduti in sogno, ed anche il libro di **Struwwelpeter** (v.).
Il disegno appare qui meno grezzo e più gradevole che nelle altre opere di Hoffmann. Ed è abbastanza curioso notare come il sogno preannunci certe storie di Rubino e, particolarmente, le visioni oniriche di **Little Nemo.**

R. J.

KORAK SON OF TARZAN

Russ Manning
USA, 1964.
Tony Sgrol, Dan Spiegle e altri

Tarzan, il fortunato personaggio di Edgar Rice Burroughs, «nasce» — come tutti sanno — con il romanzo « Tarzan of the Apes», nel 1912; sposa poi Jane Porter (in «The Return of Tarzan», 1915) ed ha quindi un figlio (in «The Beats of Tarzan», 1916), di cui si parla diffusamente — divenuto «Korak, l'uccisore» — in «The Son of Tarzan» (1917).
Ma questo minuzioso sopralluogo anagrafico è probabilmente del tutto superfluo quando si considerino le avventure che gli autori statunitensi hanno fatto vivere, sulla carta, al figlio del signore della giungla. Se nei romanzi (ed anche nel film), la presenza di Korak è abbastanza accidentale e mai comunque determinante, nelle tavole il personaggio è stato investito di un solo compito: quello di « attualizzare» l'anziano e sempre amato genitore con l'inserimento di motivi avveniristici. Il fantastico dell'epopea tarzaniana si muta infatti nei comic books di Korak in fantascienza spicciola: creature di altri mondi, esseri telecomandati e gadgets congeneri. Non mancano, tuttavia, le tradizionali quinte del comic «maggiore»: foreste, animali, scimmioni e giovani fanciulle in pericolo.

F. F.

- *Pubblicato da «Tarzan» (1968-69).*

KRAZY KAT

George Herriman
USA, 1910.

E' un gatto o una gatta? I riferimenti pronominali, nel sontuoso incredibile stravolto linguaggio usato da George Herriman (che ha sempre creato enormi difficoltà ai traduttori), sono al maschile, ma la maggior parte degli esegeti ritiene che Krazy Kat sia femmina: e femminili sarebbero appunto

il suo folle assoluto amore per Ignatz Mouse, che la bersaglia a colpi di mattone sulla testa, e il suo assurdo ostinato disprezzo per Offissa Bull Pupp, che cerca di proteggerla. In realtà, i termini del rapporto psicologico fra i tre characters non cambierebbero (e anzi diverrebbero forse più sintomatici, sia pure in una certa prospettiva di ambiguità) se Krazy Kat fosse maschio. Diciamo dunque che è una creatura dal sesso incerto. In ogni caso, il senso della commedia che si svolge nella contea di Coconino, in Arizona, resta inalterato: tra il rappresentante dell'autorità (Offissa Pupp) e il malfattore (Ignatz Mouse), Krazy Kat vive felice nel suo universo fatto di sogni demenziali, nel quale trionfano ugualmente il male (perchè il topo centra il bersaglio col suo mattone) e il bene (perchè il cane mette il topo in prigione).

E' celebre un saggio di Gilbert Seldes (scritto nel 1924) in cui si leggeva che « Krazy Kat... è la più divertente e fantastica e appagante opera d'arte prodotta in America », si chiamavano in causa Rousseau e Dickens e si avanzava l'ipotesi di un carattere sacrale da riconoscere nell'estasi che pervade il gatto ogni volta che viene colpito dal mattone (la sua memoria lo riporterebbe all'antico Egitto, dove il gatto era oggetto di culto). Ma forse è più attendibile un'interpretazione della strip di Herriman in chiave di sentimento del fantastico. Krazy Kat è, appunto, l'essere irragionevole che s'abbandona al sentimento e interpreta come un atto d'amore perfino il mattone. Per questo disprezza Offissa che non vede più in là del proprio naso e che negli atti di Ignatz riconosce soltanto un turbamento dell'ordine pubblico. E Ignatz, a sua volta, è il simbolo della ribellione anarcoide contro le svenevolezze e, al tempo stesso, contro la autorità.

La saga di Krazy Kat divenne autonoma nel 1913, dopo essere stata per circa tre anni la sotto-striscia (una specie di predella d'un polittico) d'un altro comic di Herriman, quello dei **Dingbats** (una famiglia di poveri diavoli). Oltre al linguaggio, all'ironia, alla pietà, all'umorismo della storia che, nel dolente candore d'una situazione immutabile, creava una condizione di poesia, la striscia e le stravaganti tavole domenicali assunsero subito un rilievo particolare nell'ambito dei fumetti per il disegno magistrale, espressivo ed esatto nelle movenze dei personaggi, metafisico e « lunare » nei paesaggi, negli scorci notturni, nella minuziosa ricchezza degli interni. Herriman esercitò senza dubbio una profonda influenza sul Sullivan di **Felix the Cat** e sul Disney (con Ub Iwerks) del primo **Mickey Mouse.** Alla sua morte, avvenuta nel 1944, la strip fu soppressa: non poteva avere continuatori. Il personaggio è stato poi ripreso nei comic-books, ma a livello di pura riesumazione.

S. G. B.

- *Ha ispirato una prima serie di disegni animati iniziata nel 1916, un balletto di John Alden Carpenter (andato in scena a New York nel 1926, e una seconda serie di disegni animati per la tv, iniziata nel 1963.*
- *Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1965-69).*
- *BD. 35, 37, 39, 75, 87, 145 e 187; CA. 1 e 4; FO. 103; GA. 159; GI. 215; GU. 157/218; L. 1 e 6; MA. 70; PA. 115/17; PL. 342; PR. 188; SO. 59, 167, 181; WA. 57/61.*

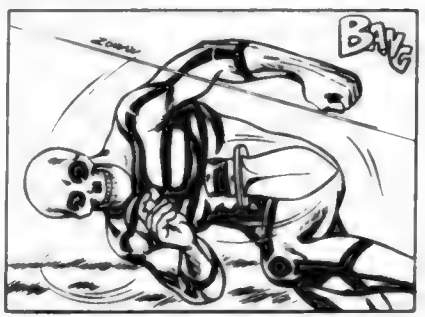
(0400).

KRIMINAL

Max Bunker (t.)e Magnus (d.)
Italia, agosto 1964 (« Kriminal »).

Parvus, Pini Segna, Zaimo, Rancho - E. Car, A. Todaro, Corbella e altri.

Kriminal — «il cui nome significa morte e l'apparire del volto vuol dire paura ») — partito da una vaga rivendicazione filiale, già dal primo episodio (attraverso una mezza dozzina di omicidi inutili all'economia del racconto, ma non allo scopo della pubblicazione) si è ampiamente allenato per le puntate successive. Si è fatto le ossa, è il caso di dire, data la macabra calzamaglia che lo trasforma da atletico biondino in un generico da balletto surrealista tedesco tra le due guerre. Fedele alla tradizione orrorifica ottocentesca per la vendetta, le



sue armi sono il pugnale, la faretra ed il pur sempre attuale vetriolo. Il denominatore comune della controparte si chiama Milton, un ispettore di Scotland Yard a torto creduto diabolicamente astuto per merito di un satanico pizzetto.

In **Kriminal** l'elemento femminile è una intercambiabile riserva di ghiandole e ormoni che solitamente fa perdere tempo ai protagonisti. La morte sorprende invariabilmente le compiacenti figliole spogliate, o nell'atto di farlo. Per cui il lettore è costretto

a ricostruire i passi perduti della vicenda, non potendo dalle caratteristiche del disegno — sempre generoso di proporzioni, ma qualunquista per i caratteri somatici — giurare sugli accadimenti.

C. B.

- *Edizioni cinematografiche:* Kriminal *(r.: Umberto Lenzi)* e Il marchio di Kriminal *(r.: Fernando Cerchio), Interpretati da Glenn Saxon e Andrea Bosic (Milton).*
- *Volume «Kriminal» (ed. Corno, nella «Collana Ecor», 1966).*
- *Pubblicato anche in Francia.*

L

Larry Semon (v. COMEDIANS)

LASSIE

LASSI

John Lehti (e altri)
USA, 1950.

Nel 1943 la Metro Goldwyn Mayer mise in cantiere un film di tono edificante, *Lassie Come Home* di Fred M. Wilcox (in Italia «Torna a casa, Lassie!»), di cui era protagonista un bell'esemplare di cane, un pastore scozzese che divenne presto un «divo» popolarissimo. Sulla scorta del successo, cinema e televisione ritentarono numerose volte l'en-plein. Il mondo dei comics non volendo rinunciare ai vantaggi della popolarità acquistata da **Lassie**, pensò di trasformarlo in un character disegnato. Le sue storie, affidate ad autori diversi e tutti piuttosto mediocri, trovarono sostanza in una collezione di albi diffusi anche in Italia. Uno di questi, «Lassi trova un amico», ambientato nel torpido Sud degli Stati Uniti, racconta l'incontro casuale tra Lassi e Alfred Langford, un giovane che diventerà suo compagno inseparabile (tranne per i periodi di forzoso e talora drammatico distacco). Il tono e l'atmosfera del racconto, di episodio in episodio, scivolano via tra De Amicis e Mark Twain: un connubio parecchio ibrido, ma evidentemente ben accetto agli zelanti fans del divo a quattro zampe.

P. Z.

- *Pubblicato da «Albi d'Oro» (1953), «Lassie» (1959-69).*

Laurel & Hardy (v. COMEDIANS)

LIBERTY KID

Lina Buffolente (d.)
Italia, 13 novembre 1951 («Intrepido»).

Tipico esemplare dell'iconografia popolare (è giovane, di buona famiglia, alto, bello, biondo) questo sudista si erge a paladino dei negri, dei deboli e degli oppressi. In provocatorio contrasto con le convinzioni della famiglia, abbandona la casa paterna e diventa cadetto dell'esercito nordista. Finita la guerra di secessione, le sue avventure proseguono: diviene l'agente (segreto) prediletto del presidente Ulisse Grant e le missioni lo portano in varie parti del mondo.
Liberty Kid è più un personaggio da fotoromanzo che da racconto avventuroso. Le situazioni strappalacrime si sprecano: i negri, di preferenza vecchi e minori, sono maltrattati nel più crudele dei modi, i bambini sono orfani od orbi e biechi individui li strappano alla famiglia; neppure mancano le mamme dai capelli bianchi (quella dell'eroe è cieca ma riacquisterà la vista), che cercano i propri figli nelle situazioni più complicate (sui campi di battaglia, accanto a torrenti vorticosi) e quando finalmente li hanno ritrovati un fato avverso impedisce l'abbraccio sospirato.

E. M.

Li'l Abner e Daisy Mae agli esordi.

LI'L ABNER

PICCOLO ABNER

Al Capp
USA, 13 agosto 1934 («New York Mirror»).

Pochi comics meritano come questo la definizione di fumetto d'autore, nel senso che l'ormai lunga evoluzione della strip permette di delineare un ritratto sufficientemente attendibile della personalità di Capp e suggerisce una sintesi dei suoi «umori» polemici nell'America degli ultimi trenta anni. Le forzature parodistiche, infatti (la più vistosa delle quali è la netta contrapposizione delle miserabili comunità di Dogpatch e Slobbovia con il mondo dei miliardari, quasi che non esista la **middle class**), non nascon-

George Bernard Shaw nelle strisce di Li'l Abner.

dono certo un atteggiamento sostanzialmente ottimistico e bonario verso gli squilibri e i paradossi della società del benessere. Capp è insomma un autore di formazione tipicamente « newdealiana » e di vocazione riformistica nell'ambito di un sistema ritenuto panglossianamente il migliore possibile (o in ogni caso il più facilmente migliorabile). Si deve alla sua straordinaria vena satirica, che si ravviva improvvisamente anche nei periodi di più accentuata stanchezza, se la saga di Li'l Abner non scivola in un facile qualunquismo.

Capp ha suscitato l'entusiasmo di esegeti illustri, fra i quali John Steinbeck, che sollecitò per lui addirittura il Nobel, e lo paragonò a Sterne, a Cervantes e a Rabelais. A parte questo, tuttavia, si deve riconoscere che la sua commedia a quadretti è d'una compiutezza insolita nel panorama dei comics. Ci sono personaggi perfettamente definiti (nella loro misura parodistica, si capisce): da Mamma Pansy Yokum, autoritaria matriarca della famiglia e di tutta Dogpatch, alla bella Daisy Mae, tanto timida e devota quanto procace e piccante; da Tiny al piccolo Onesto Abele, dallo jettatore Joe Btfsplk al generale Bullmoose, dai Kigmi agli Shmoo, agli Shtunk, ecc. C'è un ambiente, magistralmente caratterizzato, di straccioni conformisti la cui ignoranza è abissale come la sporcizia. C'è un gergo fatto di strafalcioni alternati ad arcaismi, che dà alla striscia una connotazione originale e inconfondibile. E c'è un disegno estroso, ricco, opulento nei particolari e maliziosamente beffardo. Qualcuno sostiene che al successo hanno contribuito le seducenti figure femminili disseminate nelle vignette. E' più probabile invece che un ruolo determinante l'abbiano avuto le saltuarie apparizioni di personaggi celebri (stravolti in caricatura, naturalmente) che hanno mutato la strip quotidiana in una sorta di « vignetta del giorno ».

Certo, il fumetto di Li'l Abner è molto « americano », e la sua comprensione non è facile a chi non abbia un minimo di confidenza con certi problemi e con certi fatti di costume propri degli Stati Uniti. Lo stesso famoso « Sadie Hawkins Day » (consacrato alla caccia agli scapoli da parte delle zitelle più mostruose) è un'invenzione comica che ha un riscontro preciso a livello demografico: cioè nella sproporzione fra popolazione femminile e popolazione maschile. Ma, anche se molti editori europei hanno esitato a lungo prima di decidersi a importare Li'l Abner, si può ritenere che la sua carica di comicità satirica, pur ridotta o magari sacrificata al momento della traduzione, resta ugualmente efficacissima.

S.G.B.

- *Due edizioni cinematografiche: nel 1940 v.: Albert S. Rogell; i.: Granville Owen, Martha O' Driscoll, Mona Ray, Johnnie Morris, Buster Keaton) e nel 1959 (r.: Melvin Frank; i.: Peter Palmer, Leslie Parrish, Billie Hayes, Joe E. Marks, Jerry Lewis); questa versione era basata sul « musical » di Norman Panama e Melvin Frank (musiche di Nelson Riddle e Joseph Lylley, canzoni di Johnny Mercer e Gene De Paul), rappresentata a Brodway nel 1958.*
- *Fra il 1940 e il 1945 sono stati realizzati sei cortometraggi animati, basati su singoli episodi dei fumetti di Al Capp.*
- *Edizioni antologiche: « Il cittadino Yokum » (Milano Libri, 1966) e « Gli Shmoo » (Milano Libri, 1968).*
- *Pubblicato da «Robinson» (1945-47), «Linus» (1965-69).*
- *BD. 73, 151, 153, 165, 166, 173, 175, 205, 219; BE. 63 e 72; CA. 5; DC. 49/56; GA. 142; GU. 21/92; HO. 216; MA. 191; ME. 12, 34 e 48; PA. 13, 14, 98/99, 140, 144, 195, 227 e 239; PL. 183; SO. 54/81; TR. 99; WA. 200.*
- (0289), (0291), (0293), (0298), (0301), (0303), (0813), (1053), (1176).

LILI L'ESPIEGLE

Jo Vallé
Francia, 1910.
René Giffey (dal 1933 al '36)

Non si tratta di fumetti, e neppure di illustrazioni in senso tradizionale, ma di un singolare connubio: ogni tavola è occupata per metà dal disegni e per metà dal testo. Dunque, narrazione per immagini e, nello stesso tempo, racconto visualizzato.

Lili è una sorta di Giamburrasca in gonnella, ma con l'aspetto delle incantevoli bambine a riccioli dei giornali per famiglie. I disegni, racchiusi per tre lati dal riquadro o addirittura a medaglioni, sono spesso uniti da svolazzi di nastri, rose e pensées, alla maniera di certi almanacchi profumati al garofano.

Bricconate, scherzi agli insegnanti, sberleffi ai parenti antipatici, nulla manca all'inventario di quel genere che De Amicis sdegnava. Ma si è ancora lontani dalla carica di diavolerie dell'adorabile sciagurato di Yambo.

In quanto eroina, Lili mancò di quella ribelle perseveranza che dimostrava nell'ambito familiare e scolastico: fu letta, a partire dalla sua creazione, per soli tre anni; ed il suo « remake », negli anni '30, non ebbe maggior fortuna.

L. S. B.

- *PE. 121.*

Linus (v. PEANUTS)

LITTLE ANNIE FANNY

Harvey Kurtzman (t. e d.)
USA, 1959 (« Playboy »).

Will Elder, Jack Davis, Larry Siegel, Russ Heath, Frank Frazetta, Al Jaffe e Werner Roth (d).

Nel 1959, Hug Hefner, fortunato editore di « Playboy », inserì nella sua rivista « per soli uomini » un personaggio a fumetti, ovviamente coerente con il resto del contenuto. Non potendo trattarsi che di una ragazza burrosa ed appetibile, il compito di realizzarla graficamente venne affidato ad Harvey Kurtzman, uno dei pilastri del « Mad » prima maniera. Nacque così *Little Annie Fanny*, parodia del più seguito comic americano **Little Orphan Annie** (v.); mentre la matrice di questo è una ragazzina dagli occhi senza pupilla, pronti alle avventure più grandi di lei, in cui l'autore la fa imbattere per il suo immancabile trionfo in nome di una fasulla moralità, la sua sorella maggiore è il prototipo della sensualità. Ricca di richiami tondeggianti, vive nel nostro pazzo pazzo

mondo dove tutti tentano di acchiapparla e va in giro svestita con la più lodevole disinvoltura.
Attraverso un fumetto gustosamente erotico, nell'agile ricatto di una presa in giro di personalità e fatti del giorno (da non confondere con l'attuale marea di porno-stampa ad immagini) gli autori hanno modo di presentare molti punti deboli della società americana, con le sue magagne da curare, ben al di fuori del rispetto ufficiale a cui non manca il rovescio quotidiano.

G. B.

- SA. 37.

LITTLE ANNIE ROONEY

LA PICCOLA BETTA

N. Afonski
USA, 24 febbraio 1930 (« N.Y. American Journal »).

Darrell Mc Clure, Brandon Walsh

Le versioni italiane (Nerbini) di questa strip rappresentarono l'esempio più plateale del bislacco artificio di rendere familiari al nostro pubblico personaggi e luoghi stranieri (non disgiunto da quello di spacciare per nostre vicende dove era evidentissima una « way of life » diametralmente opposta). Così, a contendere all'avida dickensiana « signora Spilorci » i diritti d'adozione sull'orfanella, ecco apparire i « buoni signori Mantelli », i due apostolici giardinieri « Giacomo e Giuseppe », il detective « Bruno Corsi » e via discorrendo.
Betta, in realtà, si chiamava « Annie », come l'altra e più famosa orfanella dei comics. Le sue storie, affidate più che altro ad un lineare schema sentimentale e favolistico, non possedevano nè una carica metafisica, nè sottintesi politici.
In Italia il personaggio attecchì parecchio e costrinse l'editore Nerbini a contrabbandare per sue, storie di altri personaggi (la **Big Sister** di Bob Naylor, ad esempio).
La strip ebbe un esordio abbastanza singolare, giacchè s'avviò accomunando le tenere vicende della trovatella a quelle del paffuto cinese Ming Fu; dopo qualche tempo, però, il buonsenso suggerì di staccare le due vicende: l'asiatico venne imbarcato sulla **Rondine dei mari** perchè portasse in giro per il mondo i suoi brillanti aforismi; mentre la ragazzina (perpetuata da Darrell Mc Clure e Brandon Walsh), seguitò ad affrontare con coraggio, assieme al cagnolino Zero, le angherie di bieche istitutrici e di loschi maneggioni a caccia di eredità e finanziamenti.

S. T.

- *Edizione cinematografica (r.: William Beaudine; i.: Mary Pickford; USA 1925).*
- *Pubblicato da « Audace », « Pinocchio », « I Tre Porcellini »; un episodio è stato rieditato da « Kirk » (n. 18).*
- *BD. 73 e 113; CA. 4; GA. 216; GW. 4; WA. 126.*

LITTLE BEARS AND TIGERS

James Guilford Swinnerton
USA, 1892 (« San Francisco Examiner »).

Da alcuni considerati gli autentici iniziatori del comic USA, questi antropomorfi personaggi vestono come rispettabili signori ma senza far nulla per farsi credere tali, partecipano a gare sportive, e corteggiano le loro consimili che soltanto l'abbigliamento « fin de siècle » impedisce di scambiare per le protagoniste femminili di una striscia pubblicitaria degli anni '70. Sono creature del grande Swinnerton, il quale ogni settimana rompe con l'umorismo tradizionale arri-

vando nelle case di S. Francisco a braccetto dei suoi orsi e dei suoi tigrotti preparando la strada ai colleghi del ventesimo secolo.
E' comunque stato detto che la peculiarietà principale dei « Little Bears and Tigers » non stava tanto nell'essere animali in vena di far sorridere i lettori — già prematuramente assuefatti a simili presenze — quanto alla loro regolare partecipazione alla vita del giornale, che non poteva non renderli particolarmente attesi e di conseguenza familiari. Anche se i meriti dell'autore non lasciano a questo capitolo del fumetto USA neppure un briciolo di casualità o di motivazione secondaria.

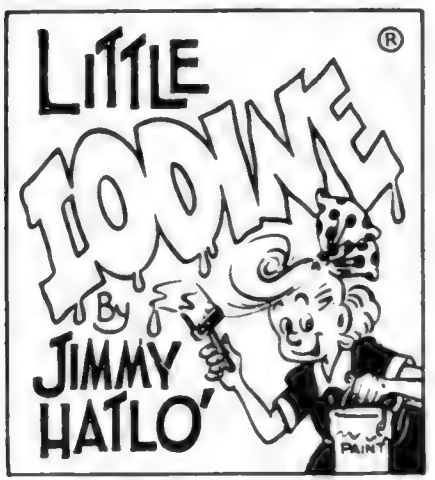
L. S. B.

- *BD. 21; PA. 93 e 118; PR. 71; WA. 3, 12 e 151.*

LITTLE IODINE

Jimmy Hatlò
USA, 1943.
Bob Dunn e Al Scaduto

Creata nel 1943 come « daily strip », *Little Iodine* appariva già da alcuni anni sotto forma di cartoon. Fra tante infanti imboccolate e ammodino, Hatlò ebbe il merito di « crearne » una sgraziata nei lineamenti e nei gesti (ben sottolineati da un disegno nervoso e spiritosissimo), alla quale si può solo



augurare di non peggiorare con gli anni. Furba, affarista, rumorosa, intrigante, capricciosa, ma pur sempre un vulcano di idee, la ragazzina continua tuttora ad avere i suoi fans, che seguono le sue trovate a scuola ed in seno alla famiglia (i Tremblechin, per altro piuttosto inquieti ed appartenenti alla middle class per un soffio soltanto) con divertita fedeltà.
E non è un caso che i tratti della piccola despota — una sorta di Petronilla in miniatura — offrano più di un riferimento con quelli tipici della matriarca yankee.

L. S. B.

LITTLE JIMMY

ZUM o TITI'
James Guilford Swinnerton
USA, 1905 (« N.Y. American Journal »).

Gli insegnamenti di uno dei tre grandi del fumetto americano, insieme ad Outcault e a Dirks, sono molti: ol-

tre alla personalità dei protagonisti ed alla efficace semplicità del disegno, ciò che in lui ancor più conta è l'aver impostato il comic così come lo si intende oggi.

Jimmy è un bambino con un grosso testone (colbacco in inverno e berretto da marinaio in tutte le altre stagioni), che ha a che fare con adulti di vari generi, ma spesso nella fase finale delle sue storie con il padre, il quale non apprezza in modo particolare la sua simpatica distrazione. Compaiono nelle tavole, oltre all'indianino Somoli, anche molti animaletti (o di maggiori proporzioni, ma altrettanto amichevoli), destinati — per meriti espressivi — ad essere gli antenati dei characters zoomorfi che avrebbero popolato i comics di questo secolo. Basterebbe quel bull-dog di nome Beans, cane a sgabello bianco e arancione, che nei momenti difficili ha un occhio chiuso ed un punto interrogativo ad aureola, per citare d'acchito molti e non secondari autori. Jimmy passò l'Atlantico e giunse anche presso il giovane pubblico italiano, il quale riuscì ad apprezzarlo pur non potendone captare tutte le sfumature di tipico personaggio dell'Ovest americano.

L. S. B.

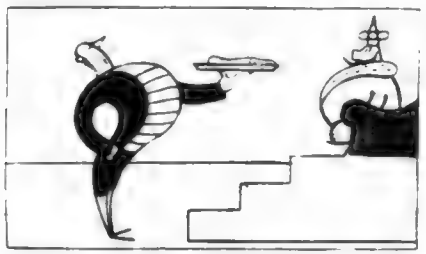
- *Pubblicato da «Tre Porcellini» (1935), «Corriere dei Piccoli» (1932).*
- *BD. 21, 23, 75 e 205; DC. 19; PR. 74; WA. 12 e 236.*

LITTLE KING

PICCOLO RE
Otto Soglow
USA, 1934 (« New Yorker »).

E' impossibile immaginare il ridicolo reuccio di Soglow fuori del contesto socio-culturale in cui nacque: l'America del « New Deal », delle prime straordinarie invenzioni del **New Yorker**, della commedia sofisticata. L'ideologia di quegli anni covava senza dubbio i segni della contestazione e della rivolta degli anni Sessanta, ma, più che altro, si manifestava in quel gusto che fu detto della « douceur de vivre », il gusto cioè di non prendere gli avvenimenti troppo sul serio perchè, passato lo spavento della grande crisi, non si poteva dubitare che una tiratina d'orecchi e uno sberleffo sarebbero stati sufficienti ad aggiustare ogni cosa.
In Europa, proprio mentre nasceva **Little King**, Hitler prendeva il potere. Ma Soglow, americano di Manhattan, pensava che i tiranni potessero essere soltanto ridicoli. Bastava guardarli mentre esercitavano le loro funzioni, col manto d'ermellino, il bastone, la corona, la guardia d'onore e tutto il resto. In fin dei conti, somigliavano tremendamente a quei pescecani arricchiti dell'industria e del commercio che stavano costituendo, nell'ambito della democrazia degli Stati Uniti, una sorta di inedita aristocrazia fondata sulla religione del profitto. Co-

sì, questo piccolo re baffuto, goffo e impiccione (una caricatura finissima, incomparabile) che esercita le sue prerogative con la serietà compunta del buffone e che compie le azioni vietate al suo rango con lo spirito bizzoso d'un ragazzino che s'è finto malato per non andare a scuola, diventa l'emblema d'un'epoca e le sue « tavole » dimostrano (senza bisogno di andare a leggere il copyright) l'età che hanno, anche se possono ancora impartire qualche saporita lezione.



Parker e Hart, per il loro nanerottolo tirannico di **The Wizard of Id,** senza dubbio, hanno tenuto presente il monarca di Soglow che gioca a testa e croce prima di fare la guerra, ma ne hanno trasferito le azioni in un Medioevo da burla: non siamo più ai tempi di commedia sofisticata.

S. G. B.

- *Edizione cinematografica di diversi disegni animati.*
- *Ciné-Magic » di Paul Gilson (ed. Bonne, Parigi 1951), pag. 157.*
- *Edizione antologica, «Il piccolo Re», ed. Garzanti 1966.*
- *Pubblicato da «Tre Porcellini» (1939), «Eureka» (1966-68).*
- *BD. 73; CA. 6; DC. 71 e 113; GA. 155; ME. 48; PA. 248; PL. 21 e 72; PR. 258; WA. 232.*
- (0140).

LITTLE LULU

Marge Henderson
USA (« Saturday Evening Post »).

Charlie Brown, dopo l'eventuale sparizione di tutti i componenti il suo mondo quotidiano, potrebbe al limite vagare per l'ultima spiaggia con un contingente superstite di pensieri da riempire almeno cento tavole. A **Little Lulu,** la quale esercita il suo personale gioco di abilità sulla pelle del suo prossimo minuto badando all'effetto immediato senza contorsioni intimistiche, questo non potrebbe capitare: privata delle sue dirette vittime, forse ne morirebbe.

L'aspetto della matriarca in miniatura è tale da non insinuare sospetti: riccioli calzini e vestina a trapezio le danno tutta l'apparenza di una bambina normale: ma il suo sguardo possiede certa fulminante determinatezza da pioniera, dalla quale il fratellino Alvin e i coetanei farebbero meglio a stare alla larga. E persino nel modo di « essere sconvolta », la piccola peste non è mai una creatura in lacrime, ma una inconscia femminista che si prepara al contrattacco, ricattando, quel che è peggio, la naturale sprovvedutezza dei minuscoli ometti. Pur con tutte le manifestazioni esteriori di una intraprendente efficienza e, quando è indispensabile, non senza sfumature di materno interesse ed adulta esperienza.

Quando Lulu inveisce o protesta, spalanca la bocca: quell'ovale nero che rimane della sua faccia stravolta è lo stesso di Cirillino, Lucy o Petronilla: più che un segno di contestazione, è un ordine.

L. S. B.

- *Edizione di numerosi cortometraggi animati.*
- *Il personaggio è stato utilizzato per propagandare i prodotti della « Kleenex ».*
- *GA. 226; PA. 228; PR. 123.*

LITTLE NEMO

Winsor McCay
USA, 1905 (« New York Herald »).

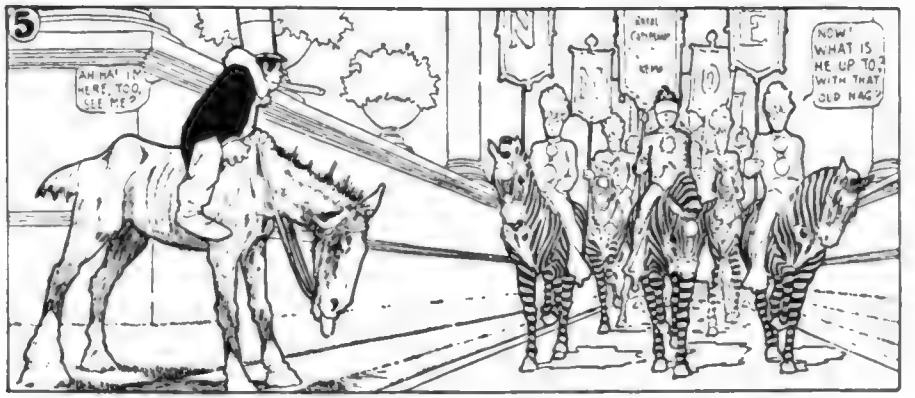
Il nome di Little Nemo evoca nello stesso momento una tappa fondamentale della storia del fumetto ed una non ancora colmata lacuna culturale. Fermi restando, s'intende, il diritto del comic di inserirsi sin dalla nascita fra le espressioni figurative; e, parallelamente, il dovere degli specialisti dell'immagine di essere al corrente delle sue manifestazioni maggiormente indicative.

McCay dedicò le più straordinarie tavole di tutta la sua attività alle avventure a puntate di un sogno, quello di un bambino, e dei suoi appuntamenti con mondi nuovi, nuovi amici, ma sopratutto con delle favole ad una nuova dimensione. Gli inchiostri litografici del «New York Herald» della domenica, a partire dal 1905 e per la durata di dieci anni, non tradirono mai il pennello dell'autore, ed ancora oggi l'«avvenimento» grafico assume la stessa strabiliante irrealtà dei contenuti.

Di Little Nemo, come protagonista in stato di veglia, non sappiamo quasi nulla: la sua è probabilmente una mamma come tante, che lo spedisce a dormire presto e si preoccupa che si presenti a scuola in orario. Anche se di «buttarlo giù dal letto», come si dice, non ce n'è bisogno. Ogni avventura ad occhi chiusi è straordinariamente sconvolgente e movimentata: sullo sfondo dei paesaggi più incredibili e delle prospettive più stralunate, voli, tonfi, inseguimenti si concludono tutti realisticamente nello stesso modo.

La fantasia di McCay, in tutti i casi, non si concreta nel « che cosa » (esplosione instancabile del meccanismo narrativo, descrizione di emozioni oniriche e di vivaci personaggi), ma nel « come » la favola surreale viene descritta per immagini. Anzitutto, con la divisione delle tavole a rettangoli verticali od orizzontali, a scomposizione raccolta od estesa a seconda di una geniale e audace intuizione figurativa; ma anche per mezzo della più scrupolosa distribuzione cromatica, mai eguagliata sino ad oggi.

Il parallelo con il mondo letterario di Lewis Carroll è d'obbligo: i riferimenti ne sarebbero una semplice indicazione, la falsariga immaginifica è una comune ineccepibile realtà. Ma l'universo della grande saga onirica ed i suoi significati invitano tutt'oggi alla scoperta. La visione dell'autore di un'America non ancora amara e soprattutto il suo stile non possono escluderlo fra quelli che hanno pre-



sentito nella favola i grandi trasalimenti del surrealismo.

L.S.B.

- *Edizione cronologica, «Little Nemo» (ed. Garzanti, 1969).*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1912-14), «Topolino» (1935).*
- *BD. 27; MA. 68; PA. 108; PL. 346 e 392; PR. 130; SO. 59; TR. 103; WA. 19.*

LITTLE ORPHAN ANNIE

Harold Gray
USA, 5 agosto 1924 («Daily News»).

Probabilmente la poca simpatia ispirata dalla capelluta piccola Annie, che

fece la sua fortunata apparizione a mezzo degli anni Venti, è una delle misteriose chiavi del suo successo: fatto sta che la «Chicago Tribune» non ha sentito sinora la necessità di buttarla a mare, nonostante le occasioni per farlo non siano mancate, nè di aggiornarle l'aspetto di orfanella tout-court con uno degli infiniti accorgimenti estetici.
Annie è ancorata ad un conformismo letterario di seconda classe, quello delle diseredate di minuta costituzione, per intenderci, che, al contrario, riescono sempre a difendersi per il plauso ed il transfert delle lettrici, diseredate come lei, ma destinate a continuare da nature perdenti. Quello che è certo, è che Annie, coinvolta in avventure ed imprevisti dove l'incontro con badmen da manuale fa invariabilmente parte del gioco, «se la prende sempre», ma non si spaventa mai: attraverso due generazioni e mezza di Calamity Jane, qualcosa del pionierismo femminile — quello delle Anite di versione yankee ad ogni canyon o ad ogni saloon del West — le è rimasta sottopelle. Può sembrare che siano le spalle di Daddy Warbucks, il non chiaro padre adottivo, a proteggerla, ma la verità è che l'eroina, abbastanza antipatica, e sin un po' macabra per via di quelle occhiaie vuote, è stata costantemente protetta soprattutto dal suo creatore, il quale le ha fatto strada di volta in volta su rotaie di velluto. Del resto, ed a partire proprio da Gray, che è corso imperterrito per tanti lustri sul filo della sua «dinamica» repubblicana e reazionaria, chi fa qualcosa per rendersi simpatico nelle strisce di Annie? La ragazzina, che si muove di continuo fra teste quadre dal cervello a pallina di ping-pong, «buoni» o «cattivi» che siano, in virtù del suo matriarcato latente ma minaccioso, finisce sempre per dimostrarsi, più che essere, la protagonista assoluta. Anche negli States, a quanto si dice, dispiace ma la leggono: su di lei non sono mancati saggi ed analisi, in USA e fuori. Ma nel lasciarsi rovesciare come un quanto, i suoi occhietti senza sguardo si sono vendicati, conservando ancora per sé una risposta che rappresenta il mistero di mez-

za America, quella inflessibile ed invalicabile, quella del condizionamento comodo ed ostile a ciò che potrebbe minacciare l'establishment.

L. S. B.

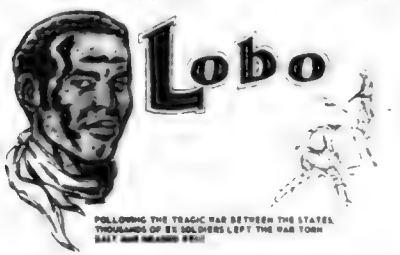
- *Edizione cinematografica.*
- *Pubblicato da «Linus» (n. 38).*
- *BD. 47/49; CA. 4 e 7; FO. 91; GA. 220; GI. 238; GU. 121; L. 38; ME. 35; SO. 106, 135, 145 e 298; WA. 81/85.*

- (0120). (0309)

LOBO

USA, 1965.

Pochissimi i comics che hanno avuto a protagonisti assoluti eroi negri. Cinquantacinque anni intercorrono infatti tra l'antenato di tutti, lo sghignazzante **Tom** di Swinnerton (che in chiusa alle tavole del 1910 del « Corriere dei Piccoli » si contorceva dalle risa osservando gli astrusi, per lui, armeggi dei bianchi) e l'apparizione di questo per-



sonaggio di pelle scura definito il « character della nuova frontiera ».
La serie degli albi trimestrali di Lobo, editati dalla « Dell », apparve con l'etichetta « per collezionisti », ma scomparve dopo soli due fascicoli grossolanamente realizzati, facendo così naufragare una causa che meritava maggiore impegno.
Cow-boy, ex-soldato sudista, obiettore di coscienza, il negro viene accusato ingiustamente di un omicidio, di cui, al pari del protagonista dell'interminabile serie televisiva americana « Il fuggiasco », non potrà mai discolparsi. Ricercato dalla polizia in ogni Stato, è costretto a vivere una vita randagia e avventurosissima. Di qui il soprannome spagnolo « Lobo », che i cowboys danno ai lupi solitari.

S. T.

LOIS LANE

LUISA LANE
Jerome Siegel (t.) e Joe Shuster (d.)
Kurt Schaffenberger
USA, giugno 1938 (« Action Comics Magazine »).

Lois Lane è stata, sin dalle primissime avventure, la fidanzata di Superman, o la presunta tale. Nulla da eccepire dunque, se si pensa che è questo un ruolo diffusissimo nel mondo dei fumetti. Il personaggio, tuttavia, seguendo di pari passo il successo dell'amato e la diffusione delle sue avventure, ha poi goduto di un notevole sviluppo. E questo è il fatto che la differenzia dalle sue congeneri.
Nel 1949, infatti, per poter disporre di un maggior gioco d'intrecci, l'équipe di *Superman* lanciò un albo dedicato alle avventure di **Superboy;** nel 1954 fu la volta di **Jimmy Olsen** (passato da spalla a protagonista) e, quattro anni più tardi, anche l'eroina ebbe un albo in esclusiva: **Superman's Girl Friend: Lois Lane.**
In questi comic books, che per molti rappresentano la rivincita del matriarcato americano su Superman (non certo sul già troppo complessato, almeno apparentemente, Clark Kent), le è affidato un ruolo di primissimo piano, talchè le vicende acquistano un tocco « sentimentale » e femminista che certo non dispiace al grosso pubblico americano.

F. F.

· *Vedi* Superman.

LONE RANGER

SOLITARIO DELLA FORESTA, CAVALIERE NERO, CAVALIERE ROSSO ed altri.

Francis H. Striker (t.) e Charles Flanders (d.).
USA, 1939.

Ed Kressy.

Nella mitologia del vecchio West ridotta in strisce, questo comic occupa un posto ragguardevole, presentandosi come la ideale continuazione delle congeneri avventure cinematografiche di «eroi» semplici e intemerati quali sono stati Tom Mix, Ken Maynard o George O' Brien.
Il giustiziere mascherato di Striker, prima di trovare vita sulla pagina grazie a Charles Flanders, il quale ne caratterizzò la figura immergendolo in una attendibile iconografia prima America, era stato protagonista di un fortunatissimo «serial» radiofonico. Lo spunto iniziale (a quanto si dice) derivava da una leggenda della prateria. Di sei cow-boys texani caduti in una imboscata tesa da una banda di fuorilegge, se ne salvò soltanto uno, grazie all'aiuto di un pellerossa: Tonto. Da quel giorno «Lone Ranger», come il superstite si chiamava, giurò vendetta contro ogni forma di banditismo. Con l'indiano rimasto al suo fianco, formando una scaltra coppia, il « cavaliere » non tardò a conquistare le simpatie dei giovani lettori, rompendo anche quella cristallizzazione razzistica che nel 1939 staccava in misura tutt'altro che trascurabile «visi pallidi» e «pellerosse». Come i grandi cowboys dello schermo, pure lui ha un suo cavallo famoso: l'immacolato Silver (ovverossia «argento», al pari del metallo delle pallottole che Lone Ranger usa normalmente).
Character popolare come pochi, in trent'anni di vita ha trovato schiere di umili da vendicare, non allontanandosi da uno schema narrativo elementare che si è ripetuto esemplarmente in ogni dove la sua figura mitica è apparsa. Alla radio, il suo rituale di presentazione è rimasto immutato dal 1934 al 1941: il grido di « Hi-yo, Silver away! » (Avanti, Silver!) rivolto al bianco puledro, poi un prolungato rumore di zoccoli, quindi

l'ouverture del «Guglielmo Tell» di avvio all'azione. Sullo schermo ed in tv ha trovato in Clayton Moore un interprete ideale: elegante, agile e — quel che più conta — giustamente

acrobatico. Per curiosità si può rammentare che il caratteristico grido di Lone Ranger ha fornito la parola d'ordine per una fondamentale azione di guerra americana nel Pacifico, durante la seconda guerra mondiale.

P. Z.

- *Diverse edizioni cinematografiche: 1938 (r.: William Witney e John English; i.: Herman Brix), 1939 (r.: William Witney e John English; i.: Bob Livingstone; 15 episodi), 1956 (r.: Stuart Heisler; i.: Clayton Moore), 1958 (r.: Lesley Selander; i.: Clayton Moore); l'edizione televisiva si compone di 165 episodi ed è iniziata nel 1948; è stato pure realizzato un serial tv a disegni animati di John Halas.*
- *BD. 75; BE. 61 e sg.: DC. 111; GA. 85; ME. 12 e 35; WA. 233.*

LONE SLOANE

Philippe Druillet
Francia, 1966.

Scrive Maxim Jakubowski nell'introduzione al volume-album edito da Losfeld che **Lone Sloane** « si rivela essere il primo western interstellare della narrativa grafica, così come **Barbarella** rappresentò la prima sex-opéra e **Jodelle** la prima flipper-story ». Sono etichette, intenzionalmente elogiative, da prendere con molta cautela. Certamente l'autore testimonia una delirante fantasia costruendo gli scenari galattici in cui agisce questo pistolero di un imprecisato lontanissimo futuro (l'anno 800 della nuova era), ma il desiderio di scioccare con intellettualismi pescati nel vastissimo mare della letteratura mitica e fantastica sono altrettanto scoperti. (C'è addirittura l'incontro con il Golem della leggenda ebraica). Se Druillet riesce piuttosto efficace e convincente nella realizzazione degli esseri supernormali e paranormali, il suo disegno scade invece nettamente quando affronta le figure umane. Lone Sloane è « brutto », anche se volutamente. La storia intitolata « Il mistero degli abissi », come incubo fantascientifico e magico funziona abbastanza e traduce effettive inquietudini dinnanzi ad un futuro oniricamente anticipato.

P. Z.

« Lone Sloane: le mystere des abimes » (ed. Eric Losfeld, Parigi 1966).

- *PL. 103.*
- (1352)

LONG SAM

Al Capp (t.) e Bob Lubbers (d.)
USA, 1954.

Ideate dal più stravagante cartoonist degli Stati Uniti e disegnata da uno dei più freschi illustratori di **Tarzan**, Long Sam è... un'eroina sexy (e innocente) la quale vive in una vallata delle Montagne Rocciose assieme alla vecchia madre. Avendo deciso di non farle incontrare alcun uomo, la genitrice riesce con estrema facilità (nella valle abita solo un tipo selvaggio e cieco) nel suo proposito sin quando non entra in scena un medico seducente che, curata la ragazza e resa la vista all'uomo solitario, condurrà i due con lui nella grande città. La storia non è certo originale, ma l'autore non tradisce il suo personale gancio nell'inserirla entro le sponde di quella che giustamente è stata definita la « commedia cappiana ». Le caratteristiche che hanno decretato il successo di **Li'l Abner** si ritrovano tutte in questo comic, ma l'efficace introduzione di elementi reali e la straordinaria abilità nell'ideazione di creature immaginarie rappresentano pur sempre un elemento di godibile lettura. Capp è certo meno impegnato che nella saga di Dogpatch, ma l'umorismo della strip non manca tuttavia di allusivi elementi di rottura.

G. B.

- *CA. 11.*

Lord Blum o Orazio (v. MR. ABERNATHY)

LOTHAR

LOTAR

Lee Falk (t.) e Phil Davis (d.)
USA, 14 giugno 1934.

Fred Fredericks (d.)

Mandrake è entrato nel regno dei fumetti presentato ai lettori (e all'ambasciatore Vandergriff che gli deve comunicare la scomparsa di documenti che comprometterebbero la pace del mondo) da un negro gigantesco, scuro come l'ebano: « Sono Lotar... sono qui... per annunciarvi l'arrivo del mio padrone Mandrake! ».

Erano gli anni « ruggenti » ed un servo negro rappresentava un inconfutabile dato di « high class ». Soprattutto se

il « nubiano », oltre a portare le valigie, era in grado di proteggere il mago da mostri come « Klage » il gori'la, « l'Uomo Lupo » o dagli accoliti di « Saki », il « cammello d'argilla », poi frantumato dal colosso nero in un tugurio della Ca:bah.

Mutate le mode e, sia pure con andatura lenta, affermatisi i diritti civili, Lothar, da servo, si trasforma nell'amico del suo padrone.

Oggi il ruolo di Lothar è assurto a quello di prezioso collaboratore di Mandrake, col quale coabita nel bondiano eremo di Xanadu. Per metterne maggiormente a fuoco l'eguaglianza, Falk non ha tralasciato di informare i lettori che in Africa il gigante è capotribù e che, arrivata la democrazia nel suo paese, quasi sicuramente verrà eletto primo ministro. Nello stesso tempo, la caratteristica pelle di leopardo, unico indumento che in estate e in inverno ricopriva il suo erculeo torace, è stata sostituita (dal disegnatore Fredericks), con una camiciola di seta stampata a macule di leopardo, aperta sul petto e sigillata in vita da un'elegante fascia. I pantaloni lunghi e alcune leggere modifiche somatiche hanno quindi modificato il vecchio servo scimmiesco degli anni trenta nella controfigura di Harry Belafonte.

S. T.

- *Vedi* Mandrake.
- *Al Kikume interpretò il ruolo di Lothar nel serial in 12 episodi prodotto dalla Columbia nel 1939.*

Lucio l'Avanguardista

Booth (d.)
Gran Bretagna, 1933.

Le spedizioni scientifiche od archeologiche e le esplorazioni di regioni sconosciute sono il motivo dominante di questo comic; tuttavia, in esso emergono pure fastidiosi caratteri nazionalistici: i viaggi intorno al mondo, che i protagonisti effettuano per motivi « di lavoro », altro non sono che il pretesto per sottolineare la vastità del dominio inglese. Inoltre, l'impiego dei più moderni mezzi (compresa la televisione), non in una chiave fantascientifica, servono ad affermare il primato britannico nel campo tecnologico.

Altri due ingredienti, di carattere questa volta didattico, e molto in voga in quell'epoca, si staccano dai quadretti: la propaganda del mezzo aereo e la passione per le civiltà scomparse. Del primo, il racconto offre un esauriente campionario con esemplari perfettamente riprodotti; del secondo, propone pregevoli e suggestive rievocazioni.

I protagonisti sono un ragazzo, una ragazza e un aviatore; gli antagonisti, di volta in volta, le razze « inferiori » e primitive e, trattandosi di bianchi, dei cittadini tedeschi; gli amici: i vari maraja o notabili delle colonie sottomesse.

Proprio perchè il racconto era permeato di uno spirito nazionalistico, quando venne pubblicato in Italia dal settimanale « Jumbo », (1932 1938), si pensò bene di forzarne l'impostazione (in senso, però, opposto) ambientandolo nel clima fascista. La metamorfosi venne perfezionata con l'opportuno inserimento di tavole apocrife, — disegnate in Italia — che mostravano gli eroi in divisa per solennizzare un qualche anniversario del Regime. Il truccò funzionò solo apparentemente ed i lettori, ignorando le parti aggiunte, apprezzarono ciò che di valido il racconto offriva: una certa carica avventurosa, una dignitosa realizzazione e l'estraneità ad una violenza insistita.

G. S

LUCKY LUKE

René Goscinny (t.) e Maurice de Bevère (Morris) (d.)
Belgio, 1946 (« Spirou »).

In venti e più anni di attività questo simpatico cow boy è cambiato parecchio: è più alto di prima, da grassotello è diventato secco come un chiodo, aveva un'aria un po' patibolare, e adesso ha l'aspetto simpatico e rassicurante. Non è cambiata, invece, la vena umoristica delle sue avventure che, pezzo per pezzo, compongono una delle più gustose parodie della storia del West (tenuto anche presente che la maggior parte degli interpreti, dai fratelli Dalton a Calamity Jane, da Billy the Kid al giudice Roy Bean sono veramente esistiti). Il merito, giacchè il disegnatore è rimasto sempre lo stesso, probabilmente spetta in buona misura a Goscinny, il nuovo sceneggiatore, il quale, entrato perfettamente nello spirito della beffarda saga, ha spinto Morris ad affinare il suo disegno riuscendo così a dare al suo « west-tutto-da-ridere » connotati inconfondibili.

Le singole avventure di Lucky (tiratore infallibile, astemio, fumatore incal'ito e scazzottatore senza rivali) sono caratterizzate da un humour che sembra preso a prestito da quello delle vecchie comiche, con le sparatorie, i linciaggi e le impiccagioni che non lasciano alcun segno. Gli « irregolari », però, finiscono regolarmente in prigione, e l'eroe se ne va in cerca di nuo-

ve imprese, in groppa al cavallo Jolly (in italiano Saltapicchio), l'unico partner che gli è concesso. Saltuariamente, gli si affianca un cane assolutamente idiota, Rataplan, ma questo avviene soltanto quando Lucky parte alla ricerca dei cugini (non più fratelli) Dalton, evasi dal penitenziario.
Nonostante l'impostazione satirica, le avventure non mancano tuttavia d'una certa suspense: e in questo equilibrio di elementi è da ricercare appunto il risultato più cospicuo ottenuto da Morris e Goscinny.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1965-69), «Eureka» (1969), «Superalbi Audacia» (1969), «Jean Lafitte» (1964).*
- *BD. 95, 99, 101, 119, 181 e 191; GW. 16 e 21; MA. 144; P. 3; PL. 180/81 e 198.*

LUC ORIENT

Greg (t.) e Eddy Paape (d.)
Belgio, 1947 («Tintin»)

A questo personaggio non manca quasi nulla per essere considerato un perfetto succedaneo del Flash Gordon prima maniera: ha il suo bravo pianeta che dev'essere liberato dai tiranni (Terango), gli uomini-mostriciattolo, la fidanzata inseparabile (Lora), lo scienziato-partner (il prof. Kala), eccetera. La differenza è che, mentre Gordon era presentato come un generico « laureato dell'università di Yale » ed era un formidabile spadaccino, Luc è un medico di valore e si batte generalmente come un campione di judo e di karaté.
Testi e disegni non sono di qualità straordinaria, ma risultano ugualmente efficaci e di gusto abbastanza moderno. L'inizio della « saga », comunque, prometteva assai più di quel che ha mantenuto, con quella ricerca di « presenze » extra-terrestri nel passato che poteva far pensare a certe esperienze letterarie alla Lovecraft; poi è venuto il viaggio interplanetario, e la storia s'è avviata sui binari dell'imitazione.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Albi Ardimento» ('69).*

Luisa Lane (v. LOIS LANE)

LUIS PRAT

Jaime Tomás García
Spagna, 1935 (« Pocholo »).

Nonostante rare eccezioni, gli autori spagnoli di comics — sino agli anni Trenta — non si erano particolarmente interessati alla fantascienza. Venuti a contatto con le specifiche realizzazioni USA, si scossero d'improvviso, e soprattutto sotto l'effetto dell'entusiasmo suscitato dalle tavole di Raymond, diedero vita ad un sostanzioso fiorire di avventure avveniristiche.
Nel 1935 nasce Luis Prat, un giornalista dell'anno di grazia 1990, eroe suo malgrado nel ruolo di protagonista di « El universo in guerra ». Sulla trama evidente di consimili vicende made in USA, la storia riprende una certa atmosfera alla Wells, mentre la grandiosità della scenografia offre più di un pretesto di raffronto con la Metropolis di Fritz Lang. Al di là dei riferimenti, tuttavia, l'autentico slancio per l'argomento da parte dell'autore riuscì a mantenere il fumetto ad un livello più che decoroso e certo sino allora sconosciuto fra i realizzatori nazionali.
Insistendo con le collazioni, si potrebbero anche citare *Brick Bradford* e l'italiano *Saturno contro la Terra.*

F. F.

Lupo Mannaro (v. BIG BAD WOLF)

M

MAFALDA

« Quino » (Joaquin Lavado).
Argentina, marzo 1965 (« El Mundo »).

Questa contestatrice minima dalla barricata delle strisce è parente alla lontana dei **Peanuts**, ma cugina prima di **Dennis the Menace**, una sorta di « miracolo » di precocità che accetta con degnazione l'ospitalità famigliare mettendo di continuo alle corde la impreparazione « tecnica » dei genitori-educatori e k.o. la loro presupponenza.
Mafalda è, dunque, una ragazzina molto intelligente. Quando è un mostro, il lampo improvviso le è indispensabile per varcare di botto il confine

ultimo dei perchè naturali e dominare nel campo di quelli degli adulti: problemi internazionali, l'uguaglianza, il Vietnam, la globale sfiducia nel futuro prefabbricato dai grandi. Ciò che più importa, è che non è mai nè tutta cattiva, nè tutta buona. Sotto il profilo di una indagine valutativa in questo senso — ricche di sfumature e non soltanto umoristiche come sono le sue tavole — se ne può dedurre che forse il segno non è sempre all'altezza del fumetto. O probabilmente, è il fumetto che si solleva troppo alto sull'orizzonte adottato dalle regole prevalentemente manicheistiche dei suoi consimili.

L. S. B.

- *Edizioni antologiche: « Mafalda la contestatrice » (ed. Bompiani, 1968).*
- (0836), (1262), (1409).

MAGNUS THE ROBOT FIGHTER

Paul Newman (t.) e Russ Manning (d.)
USA, febbraio 1963 (sull'albo « MAGNUS, ROBOT FIGHTER »).

I robot sono personaggi che la fantascienza ha ormai reso familiari, insie-

me con la ottimistica predizione che finiranno per sostituire l'uomo nelle attività più faticose. Nel mondo di Magnus (l'America dell'anno 4.000), i limiti dell'anticipazione sono stati ampiamente superati: l'umanità, apatica ed impigrita, dipende interamente dalle macchine pensanti, cui sono affidati non solo compiti manuali o organizzativi, ma la stessa responsabilità decisionale. Volendo dimostrare che l'uomo può ancora far da solo, e meglio, ciò che per troppo tempo è stato affidato ai robot (e ciò sottintende la rinuncia ad una dorata inerzia), Magnus mostra col suo esempio ai concittadini come il sacrificio personale sia necessario per riottenere la piena dignità.

La strip, per il tempo in cui venne disegnata da Manning, ha rappresentato forse il miglior esempio di fantascienza fumettistica, con la sola esclusione del **Jeff Hawke** di Jordan. Oggi, pur mantenendosi i testi ad un buon livello, i disegni, affidati ad un anonimo mediocre illustratore (parrebbe di riconoscere un Paul Norris più sciatto e convenzionale del solito), hanno provocato un imperdonabile scadimento delle strisce.

S. F.

- *Pubblicato da «Albi Oceano» (1965-1966).*
- *CC. 1.*

MALE CALL

Milton Caniff
USA, 1942 (« Camp Newspaper Service »).

Quando Caniff, nella primavera del '46 pensò di porre fine ai giorni di carta di **Miss Lace,** in ricordo delle parentesi di serenità che essa aveva donato all'incerta giornata dei «G.I.» durante gli anni di guerra, la protesta fu unanime. La ragazza « merletto » (= *lace)* era stata rinchiusa in strisce e spedita sui vari fronti quattro anni prima, con l'impegno ben preciso di non comparire in storie lunghe e complicate (che potevano risentire di inevitabili interruzioni), né di avere com-

pagni di avventura di superfluo contorno.
La pin-up, un'impasto di Gilda-Marlene-Grable, era per i combattenti l'immagine di un mondo «piccante» lasciato alle spalle, ma, nello stesso tempo, le sue storielline frizzanti o patetiche conservavano un sapore di torta casalinga. Il composito risultato venne raggiunto da Caniff (qui al massimo della sua maestria) attraverso una «sincerità» a mezzo farisea e a mezzo affettuosa, che metteva l'accento sull'incontestabile fatto che i ragazzi yankee erano in piena forma e scoppiavano di appetito sessuale. Miss Lace, anche se con una scorta di reggiseni senza spalline, apparentemente di non monacali intenzioni, resta nondimeno una edizione purgata delle « demivierges » dell'epoca: tante feste, qualche bicchiere, molti abbracci, ma il tutto limitato ad un tipo di civetteria, che non spinge più in là del dovuto il rapporto tra i due sessi. Da una parte, il suo, e dall'altra quello di interi reggimenti, a sentir lei composti tutti di «generali». In tal modo, la morale è salva e lei rimane solamente la «ragazza da ritagliare» ad uso dei carristi per rendere meno sinistro l'abitacolo e meno confuso il ricordo della moglie lasciata nel Missouri.

C. B.

- *Pubblicato da «Kirk» (1968).*
- *BD. 87 e 88.*
- (0213).

MANDRAKE THE MAGICIAN

MANDRAKE IL MAGO, o DRAKEMAN

Lee Falk (t.), Phil Davis,
USA, 11 giugno 1934 (« N.Y. American Journal»).

Fred Fredericks (d.).

Abito da sera e cilindro, baffetti e capelli neri lucenti di brillantina, Mandrake riproduce la tipica figura dell'illusionista da teatro degli anni '30; né gli manca un pittoresco « compare », **Lothar** (v.), un negro di dimensioni gigantesche a cui la civilizzazione non impedisce di andare in giro vestito solo di un'esigua pelle di leopardo. Tuttavia, sarà solo in un secondo tempo che l'eroe, per vincere la noia, accetterà di darsi una professione del genere; e sarà infine in un terzo tempo

che ragioni censorie consiglieranno di limitarne i «prodigi» a innocue, appunto, esercitazioni da palcoscenico: esperimenti di ipnotismo e trasmissione del pensiero. Sorto per lanciare una nuova pagina di comics del «Journal-American», la «Floyd Gibbon's Daily Page of Thrill and Mystery», il fumetto fu impostato all'inizio sul fascino di poteri autenticamente magici (nella prima avventura Mandrake richiamava in vita un egiziano da un sonno di migliaia di anni) che, usati per il bene, avevano ragione di ogni diabolica macchinazione umana (e sovrumana: la figura orientale del « Cobra », modellata sul ricordo del «Fu Manchu» di Sax Rohmer). Sceneggiature ben giocate su effetti di suspense servivano un disegno di «atmosfera», dove i bianchi, i neri e il retino creavano suggestive immagini di angoscia, seguendo la scia dei film dell'orrore allora in voga a Hollywood *(Frankenstein, La mummia, Dracula)*.

Un processo di graduale smitizzazione del personaggio portava a fargli intessere una relazione sentimentale con **Narda** (v.), una principessa balcanica (e quanto la riguardava aveva egualmente dei modelli: l'operetta viennese e romanzi come *Il prigioniero di Zenda* di Rider Haggard). Mandrake era ora un abile solutore di enigmi in apparenza sovrannaturali, uno Sherlock Holmes logico che si divertiva a stupefare gli avversari con qualche immaginoso trucco. La linea grafica di Davis, divenuta convenzionale nelle successive strisce quotidiane, si dispiegò invece con grande eleganza e ricchezza di motivi (in certo gusto floreale simile al contemporaneo Raymond) nelle meno note ma più interessanti tavole domenicali. Se il character resiste tuttora al mutar delle mode e delle generazioni è anche per la capacità di Falk di adattarsi ai tempi diversi. Negli anni '50, ad esempio, il mago diventa una sorta di spettatore privilegiato di imprese sulla Terra di visitatori di altri mondi, e la fantascienza lo ha a protagonista delle avventure (tavole domenicali) sul pianeta Magno, dove collabora coll'«Imperatore della Galassia». Negli anni '60, mentre domina la voga di James Bond, Falk inventa un'organizzazione anticrimine tipo O.N.U., l'Inter-Intel, che sconfigge, grazie a Mandrake, organizzazioni criminali altrettanto potenti.

Dopo la morte di Davis, il segno di Fredericks ha portato la storia a una linea più vivace e scattante, a tratti satirica, in ogni caso assai agile. Le storie, al contrario, sono tornate al clima « favoloso » del '34, riproponendo la figura del « Cobra » e dando all'eroe, ormai non più prestigiatore di teatro, una dimora eccezionale, Xanadou, arroccata su una montagna difesa dai «gadgets» più incredibili.

La forza del comic sta anche nella sua impossibilità di essere imitato. (Solo Carlo Cossio vi si rifece in qualche modo col suo Flattavion, antagonista negli anni '40 di Dick Fulmine). Ha avuto però numerose versioni satiriche, da quella, mordente, di «Mad», a quella, bonaria, del «Vittorioso» («Mandrago il mago» di Jacovitti). Nel cinema, oltre ad un «serial» del 1939 con Warren Hull (senza baffetti e grassoccio), poi un telefilm «pilota» di una serie non realizzata, infine un progetto italiano, poi affossato, di un film a colori sceneggiato da Falk e diretto da Tessari. E' apparso tuttavia per brevi momenti — impersonato da Clint Eastwood — nel film *Le streghe* (r.: Vittorio De Sica) ed ha fornito lo spunto ad un cortometraggio italiano a colori che si intitola appunto *Mandrake*.

E. G. L

- *Edizione cinematografica (r.: Sam Nelson e Norman Deming; i.: Warren Hull; serial in 12 episodi, USA 1939).*

- *Edizione antologica, « Mandrake » (Corno, 1969).*
- *Pubblicato da « L'Avventuroso » (1935-38, « Audace » (1935), « Giungla » (1938), « Pisellino » (1940-41), «L'Avventura » (1944-50), « Il contastorie » (1945-46), « Topolino » (1945-46), «Albi Furore » (1953-54), « Il Vascello » (1959-62); dal 1962 dalle edizioni Spada.*
- *BD. 75 e 91; BE. 62; CA. 5; DC. 80; GA. 28; L. 8; MA. 128; ME. 13 e 37; MMF. 15 PA. 100 e 223; PL. 144; TR. 17; WA. 259.*
- (0428), (0431), (0492), (0542), (0615), (0637), (0747), (0978), (1011)

MANI IN ALTO!

Roy D'Amy (Rinaldo Dami).
Italia, 1952 (albi « Mani in alto! »).

L'iconografia di maniera dei fumetti western è stata sovvertita da questa storia sotto doppio ordine.
Sul piano grafico essa ha introdotto stilemi insoliti, ossia figure parzialmente stilizzate (fatto abbastanza infrequente nei fumetti italiani, usi alla rappresentazione realistica, — ma l'autore usciva dalla scuola dell'« Asso di Picche), deformate al limite della caricatura. Sul piano narrativo, la « novità » è rappresentata dall'assenza di un vero e proprio protagonista. Per meglio dire, il protagonista c'è, l'aitante sergente Teddy Star, il più « normale » degli interpreti, ma esso è attorniato da una folla di co-pro-

tagonisti, che chiedono la cinematografica definizione di caratteristi. E non si tratta di un caso: dal linguaggio cinematografico, dalle sue convenzioni e dalla sua tradizione **Mani in Alto!** trae ben più di uno spunto. Anzi non è azzardato affermare che la novità maggiore consiste proprio nella intelligente traduzione in termini fumettistici di quello che sarebbe stata un'allegra ballata filmica. E' il caso dell'iroso e faunesco Cherry Brandy, il cui nome denuncia la propensione per l'alcool, che par di sentir parlare con la voce chioccia di tutti i vecchietti del West; o dell'ardente Cora, protagonista femminile dalla nera chioma fluente, quasi una traduzione in carta della bruna Jane Russell, bellezza cinematografica del tempo. E così di seguito.

Dalla confluenza di queste svariate componenti l'impianto della saga permette, da una parte, uno svolgimento corale (sulla copertina dell'albo figurano giustamente come una costellazione i volti dei principali « interpreti ») e, dall'altra, la alternanza di fasi drammatiche mozzafiato a fasi umoristiche di tutto respiro.

L'originalità complessiva di **Mani in Alto!** sta dunque nelle caleidoscopiche soluzioni di un affresco a sorpresa.

G. Br.

- *Cherry Brandy ebbe una breve serie a lui intitolata; è stato ristampato nel n. 28 della « Collana Rodeo » (settembre 1969).*

MAN OF UNCLE

USA, 1965.

Nella iconosfera gli scambi e gli imprestiti sono numerosi e ricorrenti: comics che diventano film, film che diventano comics, le direzioni si possono capovolgere ed anche allargare nei diversi livelli del consumo visivo, purchè lo sfruttamento del personaggio azzeccato raggiunga l'ascolto più vasto.

The Man from Uncle è all'inizio una serie televisiva che ottiene grande successo negli States mescolando con abilità sottolineature sarcastiche e sintomatiche allusioni politiche. Napoleon Solo ed Illya Kouriakine, americano il primo e sovietico il secondo, combattono nei ranghi della « United Netwark Command (For) Law (and) Enforcement » contro la « Thrush » che ha fraudolente mire di sovversione mondiale: come dire la distensione internazionale al posto dell'anticomunismo programmatico. Le sarabande spionistiche si scatenano sul video e già si annunciano i primi film, quando la « Western Publishing » ne ricava alla svelta una versione quadrettata. Gli autori che hanno provveduto alla messa in pagina non hanno dalla loro qualità di gran spicco: certo, non si può negare che il disegno funzioni, disponibile ai rutilanti dinamismi delle cadenze avventurose, ma l'umore beffardo e la soperchieria smargiassa che mordono anche nelle versioni cinematografiche si sono dileguate per far posto ad una rozza efficienza, tetragona al sale dell'ironia. Le polveri sono bagnate e faticano a scoppiare, anche se ad accendere la miccia sono proprio loro, Robert Vaughn e David McCallum. I soli che in tanto scompiglio abbiano salvato la « faccia ».

O. C.

- *Pubblicato da «Albi Cenisio» (1967-1968).*

(0053)

MARCUS

Giovanni Scolari (d.) e Cesare Zavattini & Federico Pedrocchi (t.).
Italia, 31 dicembre 1937 (« I tre porcellini »).

Saturno contro la Terra è il risultato più cospicuo della coppia Zavattini-Pedrocchi, sulla quale ha fatto perno la scuola italiana del fumetto anteguerra. Sulle ali del successo di **Gordon**, l'Editore Mondadori aveva avvertito la necessità di lanciare una storia di fantascienza all'italiana. Il gusto dei realizzatori la allontanò tuttavia dalla matrice raymondiana per accostarla alle storie fantastico-avventurose di Verne e di Wells. La messa in scena delle improbabili, ma sia pur geniali macchine futuristiche, richiama infatti pagine ben note, e l'intenzione è pure accentuata dallo stile grafico, leggermente datato, di Scolari, il quale, prediligendo i chiaroscuri portati con leggeri tratti di penna, ricrea il sapore classico delle litografie del primo novecento.

Le vicende, incentrate sulla guerra spaziale tra terrestri e saturniani, si protrassero per sette anni (su vari settimanali della Casa Mondadori), rappresentando uno dei maggiori successi italiani dei fumetti. Nei diversi episodi, come nei romanzi di Verne, la scienza sovrasta ogni attività uma-

na, al punto che Rebo, il capo dei saturniani, un personaggio un po' nazista in cerca di « un posto al sole », viene battuto dall'ottuagenario Einstein italiano, il professor Marcus, coadiuvato dal suo assistente e futuro genero, Ciro, alter-ego trentenne del maestro. I governi dipendono dagli scienziati, in una tecnocrazia avveniristica piena di suggestione; il supremo consesso della Terra è l'Accademia delle Scienze, con buona pace del potere politico. Quando i politici si riuniscono nella Valle Padana (l'Italia è ovviamente il centro solare di ogni attività civile) per importanti decisioni, non trovano di meglio che farsi rapire da Rebo, ed ancora una volta la scienza, attraverso l'opera di Marcus, dovrà salvarli per lasciarli poi sparire e definitivamente fra le quinte. Le storie, non estranee ad un certo nazionalismo, si riscattano ampiamente dal

punto di vista ideologico per l'umanità che le pervade e per il tema della pace (in ciò la mano di Zavattini è quanto mai avvertibile), continuamente proposto con un candore ed un impegno civile assolutamente estranei al periodo storico nel quale il fumetto fu prodotto. Ed il merito, unitamente ad altri specifici, resta notevole.

R. T.

· *Edizione in volume, « Saturno contro la Terra » (Milano Libri, 1968; f.c.).*
- *Pubblicato da «Tre Porcellini» (1936), «Topolino» (1937-43 e 1945-46).*
· *BD. 77 e 163; K. 3.*
- (0271), (0731), (0858), (1086), (1239), (1241).

MARIE MATHEMATIQUE

Jean-Claude Forest
Francia, 1966 (« Giff-Wiff »).

Terza efebica eroina dello spazio, dopo **Barbarella** e **Bebé Cianure,** le spetta una singolare collocazione nella storia dei comics: è stata infatti nel 1966 la protagonista del primo comic televisivo. I fumetti con le avventure vissute da Marie « Math » (secondo il diminutivo affibbiato al personaggio in Francia) in pieno 2000, insieme agli assurdi, grotteschi, patetici comprimari incontrati nelle sue sortite tra le stelle, sono stati quindi piegati alle risorse tecniche ed espressive del piccolo schermo: animazione parziale e disegno a macchie compatte. Ricalcata, secondo una definizione dello stesso autore, dai sogni del telespettatore medio francese, Marie Math s'è trovata con la sua aria sbarazzina appena spruzzata di sexy (la sua età anagrafica è di 16 anni) ad animare un programma mensile intitolato « Dim Dam Dom », una sorta di commedia in versi e canzoni, rispettivamente firmati da André Ruellan e Gainsbourg. La sintesi di un episodio, « Un weekend a la mer », una variazione fantascientifica e surreale del mito d'Eva e Adamo (Marie Math libera dai tabù che lo tengono prigioniero un blousonnoir, facendo ingoiare la classica mela anzichè all'uomo al serpente) testimonia che « Math » è un riflesso delle componenti contestatrici sfoderate dalle nuove generazioni nei confronti delle ingenue credulità cui soggiacciono le generazioni « matusa ».

S. G. B.

- *GW. 22.*

MARK TRAIL

Ed Dodd
USA, 1946.

Dicono le biografie ufficiali che Ed Dodd, guida del parco di Yellowstone per parecchio tempo, ha contribuito alla conservazione del suo patrimonio forestale ricevendo diversi premi. In carica per anni come presidente del comitato per la preservazione della fauna selvaggia, ha scritto un ponderoso e abbastanza noto volume sui mammiferi americani.

Logico dunque che, divenuto autore di strisce, abbia voluto trasferire nei suoi fumetti (e nelle tavole domenicali didattiche) oltre che la propria preparazione scientifica anche i ricordi e le esperienze di tutti i giorni. Dodd si è così « trasferito » in Mark Trail, un giornalista cui vengono di regola affidati servizi sui parchi, sui cacciatori di frodo, sulle migrazioni periodiche, eccetera. Le semplici vicende permettono all'autore di esprimere appieno il suo amore per gli animali, i quali godono di largo spazio nelle vignette pur rimanendo di solito solo delle « comparse » nella storia narrata. Un particolare interesse rivestono le tavole domenicali, una narrazione attenta e documentata degli usi e i costumi delle diverse specie di fauna, che compongono una piccola enciclopedia, per altro molto seguita ed apprezzata.

F. F.

- *Pubblicato da «Smack!» (n. 2), «Ardito».*
· *CA. 8.*

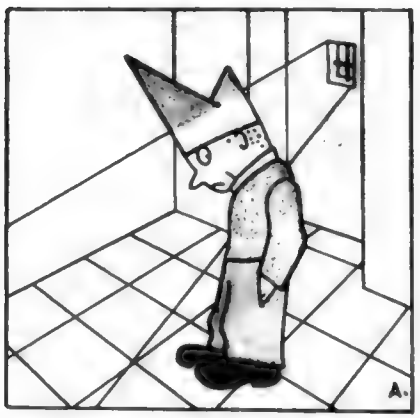
MARMITTONE

Bruno Angoletta
Italia, 29 gennaio 1928 (« Corriere dei Piccoli »).

Per un militar soldato, anche se rivisto dalla satira addolcita di un autore di tavole destinate all'infanzia, il nascere fra balilla e piccole italiane, cui non era mai dato dimenticare di esserlo per via di medaglioni ed adunate, non era compito troppo facile: significava per lo meno marciare sul filo del rasoio di un male inteso nazionalismo, cui l'humour non era congeniale per definizione. Eppure, a Marmittone recluta goffa, tracciato dalla scorrevole penna di Angoletta nell'anno VI dell'era fascista, la vita di caserma non era motivo di eccessivo entusiasmo: le storie sono un susseguirsi fatale di « gaffes », di-

strazioni e tirare a campare. L'antimilitarismo poteva mimetizzarsi sotto l'iterante favoletta del servo sciocco, ma v'era comunque l'assenza assoluta di un benchè minimo cenno al clima marziale che stava mettendo ingombranti e pericolose radici.

E' vero: per aver cantato « quel mazzolin di fiori » dopo il silenzio nell'austera camerata, essersi al contrario addormentato durante le esercitazioni ed aver salutato il portiere « del cinemà » (per via dei galloni) invece del generale, il poverino finisce seduto sulla panca della solita prigione. Ma l'inevitabile chiusa smussa,



nella rinnovata giubilazione, ogni punta maliziosa. E doveva arrivare l'anno dell'entrata in guerra per farlo sparire: non perchè avrebbe portato negli animi un sospetto di inutilità di caserme ed ufficiali superiori, ma per il motivo che quella mezza pagina doveva servire ad altro. L'ultima puntata, invece di terminare con gli arresti, vede nel primo quadretto Marmittone già in prigione: come per un ordine venuto di lontano, che indica nel contempo il fulgido obiettivo della patria in armi a migliaia di altri come lui, le cui disavventure non avrebbero fatto sorridere nessuno.

L. S. B.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1928-1940).*
- *CdP 47; L. 48; PR. 244.*
- (0480), (0783).

MARSUPILAMI, LE

André Franquin
Francia, 1955 (« Spirou »).

Dato per scontato che il Marsupilami è una sorta di incrocio (a rapporti riconciliati) fra il tigrotto (il corpo), la scimmia (le zampe) e l'ape (la testa), con l'aggiunta di una coda-liana che non finisce mai, si può partire per la visione delle tavole. Scorrendo le tumultuose e frenetiche illustrazioni della sua vita, ciò che colpisce sono soprattutto i colori veramente inusuali dell'ambiente naturale (cioè la foresta, dove i verdi assumono piacevolmente infiniti toni) e l'orgia di onomatopee che la rendono viva e piena di sorprese: ronzii, grugniti, ringhi, tonfi, schianti, da mettere in crisi un filologo di comics. Dopo una sorta di danza, che è insieme quella delle spade, degli uccelli del paradiso e dei Sioux bellicosi, dove la coda si annoda — a ricordo di Felix the Cat? —, si snoda, si distende, si arrotola, si punta facendosi di volta in volta leva, puntello, molla, boomerang, Marsupilami trova la sua Marsupilamie e le dà un bacio sulla guancia che fa: « Bbiilz »...

E' fuor di dubbio che la comparsa di questo indiavolato character abbia saputo aumentare la tiratura di « Spirou », invitando i più piccoli ad imitarne gli zompi e il grido di vittoria « Houba! » ed incuriosendo in certo modo gli adulti. La matrice disneyana non è rimasta certo dietro le dune di questa foresta ricostruita negli studios di Franquin, ma è fuor di dubbio che l'animale immaginario abbia una sua carica di simpatia.

L. S. B.

- *PL. 320.*

Mary Atkins (v. ON STAGE)

MARY PERKINS (v. ON STAGE)

MARY WORTH

Allen Saunders (t.) e Dale Connor
USA, 1939.
Ken Ernst (d.)

Quando nel 1939, in procinto di diventare madre, Martha Orr, nipote di un noto cartoonist politico, abbandonò il personaggio di Apple Mary *(vedi)*, la sostituirono Allen Saunders e Dale Connor. La strip si mutò in *Mary Worth's Family* (gli autori si firmavano Dale Allen), ma, tre anni più tardi, subentrato Ernst al posto della Connor, divenne infine *Mary Worth.*
Le azioni del defunto marito di Mary hanno ripreso quota ed essa può permettersi così una vita agiata. Fungendo da personaggio secondario, ma tuttavia determinante, essa ha modo di presentare la società americana nel suo reale quotidiano: politici in ascesa immischiati con filonazisti, attricette in frenetica ricerca di pubblicità, ricche ragazze ingenue raggirate da maturi perdigiorno, l'aumento della popolazione e la scarsità di alloggi. Insomma, l'anziana Mary, per quasi trent'anni, ha guardato con la sua ottica parziale l'America, finendo, coinvolta dalla moda attuale, addirittura intricata in faccende poliziesche. Tra un'avventura e l'altra non le è mancata qualche proposta di matrimonio, ma Mary l'ha rifiutata perchè « deve » aiutare la società affluente col suo irritante ottimismo.

G. B.

- *BD. 111; CA. 5 e 10; GA. 173; SO. 119, 126 e 339; WA. 301.*

MASCHERA NERA

Esselle (t.) e Paul Payne (d.)
Italia, marzo 1962 (« Maschera Nera »).
Ricky Morris, Mike Saver, Cortez, Capredoni

Ringo Rowandt, un giovane avvocato, ritorna a Norsan City, suo paese natale. Suo padre Spece vi amministra la giustizia ed il giovanotto, sotto le vesti di un eroe solitario, « Maschera Nera » appunto, si pone immediatamente al servizio della giustizia. E' chiaro che si tratta di una trasposizione in chiave western del mito di Zorro: come Don Diego si introduceva astutamente tra gli uomini della guarnigione, così Ringo offre i suoi servigi ai « cattivi » e, naturalmente, li punisce. Se Spece somiglia a don Alejandro e Ringo a don Diego, anche i personaggi minori (il grasso e pasticcione Garcia diviene qui Slitta, un semplicione aiuto-sceriffo) e le situazioni base riportano di continuo alla più popolare saga d'origine.
Il comic, scritto da Luciano Secchi (Esselle) ed illustrato con personale efficacia da Paolo Piffarerio (Paul Payne), visse poco più di tre anni; l'undici settembre 1965 uscì l'ultimo numero della serie: il fumetto « per adulti » costrinse il giustiziere ad un onorato borghese epilogo: dopo tante avventure, Ringo, abbandonati su un cactus il costume e la maschera, fu visto allontanarsi a cavallo per raggiungere Wilma, la donna da sempre amata, pronta per l'altare.

G. B.

- *Pubblicato da «Maschera Nera» (1962-66).*

Matt Dillon (v. GUN LAW)

MAUD

LA CHECCA o PEPPA
Frederick Burr Opper
USA, 1905 («N.Y. American Journal»).

L'idea di attribuire a una bestia una intelligenza maligna quanto quella di una vecchia zitella inacidita probabilmente, nel mondo dei fumetti, venne per la prima volta in mente a Opper. Maud è di una cattiveria atroce. Vive solo per poter sferrare nella vignetta finale di ogni sua avventura un formidabile calcio a chi le capiti a tiro. Blandita, lusingata, nel tentativo di domarla, questa mula un po' spelacchiata, munita di paraocchi sgangherati e inutili, ha sempre la meglio su tutto e tutti. Anche sull'anziano padrone, che tenta invano le mille volte di liberarsene.

Maud non nacque autonoma, ma fece alcune tra le prime comparse nelle strips, sempre di Opper, dedicate a Happy Hooligan (Fortunello). Però Opper le dette presto autonomia, con la striscia « And Her Name Was Maud », chè aveva un carattere abbastanza rilevato per reggere da sola il peso di un'avventura: più che di una « spalla » aveva l'irascibile e al tempo stesso subdolamente divertito piglio di una protagonista.

C. D. C.

- *Edizione antologica, « Fortunello, la Checca e i loro amici », ed. Garzanti, 1965.*
- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli» (dal 1908) e da «Jumbo» (1932, come «Peppa»).*
- *BD. 21 e 23; CA. 4; DC. 21; PR. 202; WA. 36-38.*

MAUS UND MOLLY

(MAUS e MOLLI)

Wilhelm Herbert (t.) e Karl Storch (d.)

Germania, (in un gioco radiofonico per giovani ascoltatrici).

Ispirate a quelle di Max & Moritz di Busch, queste storie ripropongono, in chiave femminile, avventure di terribili infanti. Le due ragazzette, Maus & Molli, protagoniste delle sette burle, non sono meno pestifere dei loro più celebri modelli; i tiri giocati alla gente del villaggio, non meno terribili e, la fine loro riservata, non meno crudele (tra le fauci dei pescicani).

Maus, anche nei caratteri fisionomici, è la versione di Max: grassotella, capelli bruni e ispidi; Molli fa invece il paio con Moritz: secca, lunga faccia a pera, capelli rossi e ciuffo ribelle. Storch ha cercato di mantenersi fedele allo stile di Busch, anzi in alcune vignette ha addirittura copiato qualche personaggio-vittima dei due celebri monelli.

R. J.

· *L'edizione di « Maus und Molli » (Braun & Schneider, Monaco) è accompagnata da un disco/registrazione dell'edizione radiofonica interpretata da Klaus Havenstein.*

MAX UND MORITZ

Wilhelm Busch

Germania, 1865.

Nel corso di poco più di un secolo, il libretto di **Max und Moritz** ha raggiunto la tiratura di parecchi milioni di copie ed è stato tradotto in quasi tutte le lingue. La sua maggior diffusione, tuttavia, l'ha avuta in patria: non c'è tedesco che non abbia imparato da ragazzo i versi che commentano le avventure dei due monelli.

Max e Moritz, ragazzotti sui dieci anni, sono sempre insieme e ordiscono le loro trame in armoniosa complicità. Il primo — bruno, capelli irsuti e in disordine, paffutello, giubba sempre sbottonata — sembra essere l'ideatore delle beffe di cui è protagonista con il compagno che — biondo, capelli lisci e incollati sul cranio a pera, ciuffo ribelle, pantaloni a quadroni e giubba stretta in vita da una cintura — l'aiuta e lo seconda.

I due, che « durante la loro vita non hanno mai fatto il piacere di alcuno » non compaiono mai nel loro ambiente familiare: forse — Busch non lo dice — sono due orfanelli che per risarcirsi delle cattiverie del mondo si divertono a giocare brutti scherzi alla gente del villaggio in cui vivono. Busch è stato il più grande disegnatore umoristico tedesco del secolo scorso; il suo tratto sicuro ed efficace, privo di fronzoli, è sufficiente a

caratterizzare i propri personaggi, trascurando deliberatamente l'ambientazione paesaggistica; traspare però, sullo sfondo, un ritratto della dura e inesorabile società campagnola che non lascia spazio alle monellerie dei bambini. La triste storia di **Max und Moritz** compare vent'anni dopo il **Struwwelpeter**, di Hoffmann, ma le analogie sono parecchie: tutti e due prendono di mira l'epoca in cui la borghesia si vuol dare un'educazione decente per meglio mescolarsi e partecipare alla vita politica della nazione. Busch e Hoffmann hanno fornito esempi eloquenti da mostrare ai bambini; ma il primo ha in più l'umorismo: Max e Moritz sono una caricatura ridanciana dei terribili bambini tedeschi del secolo scorso, ancora ancorati a una educazione contadina destinata presto a scomparire e, nello stesso tempo, sono giustamente considerati tra i più autentici iniziatori dei fumetti. Da loro, e a loro imitazione, poco più di un anno dopo la nascita ufficiale dei comics, sul « New York Sunday Journal », il 12 dicembre del '97, comparivano i **Katzenjammer Kids** (Bibì e Bibò) di Rudolph Dirks, cioè la loro copia aggiornata.

R. J.

· *Edizione antologica, « Max e Moritz e altre storie » (ed. Lerici, 1968).*

· *In Germania è stata recentemente emessa una serie di francobolli commemorativi di Busch; moltissimi oggetti ricordo e di uso corrente con l'immagine dei monelli è in vendita tuttora nei negozi della Repubblica Federale; alcune riduzioni teatrali e radiofoniche (una versione « femminile » è stata edita da « Braun & Schneider », con disegni di Karl Storch e versi di Wilhelm Herbert: Maus e Molli).*

· *BD. 11, 12 e 21; DC. 13; PA. 40/41; PL. 18 e 29; PR. 2/3 e 7/14.*

· (0054). (0302). (0305). (0958). (1247)

MENTHOR

Wally Wood

USA, dicembre 1965 (« Tower Comics »).

Menthor, alias Janus John di anni 28, è uno degli Agenti Tuono. Caso abbastanza raro nel mondo dei fumetti, soprattutto americani, non vanta un passato edificante: è infatti (almeno nelle prime avventure) l'inviato del Demone della Guerra, un arcinemico dell'Organizzazione, il quale intende servirsi di lui come di una quinta colonna per minare dall'interno questa futuribile quanto improbabile « sezione » dell'ONU. Grazie al gadget affidatogli in dotazione (un casco cibernetico che amplifica il suo potere cerebrale, permettendogli di captare, carpire nonchè trasmettere il pensiero), il « cattivo » viene però integrato nel sistema pacifista « senza rendersene conto ».

I disegni di Wood, indubbiamente efficaci, non sono certo eguagliati dalle trame, che rivelano una assoluta povertà di mordente. Inoltre, come spesso accade ai supereroi, gli autori s'ingegnano malamente a dimostrare quanto Menthor « sarebbe » bravo anche senza ultrapoteri: quindi una volta gli fanno smarrire il casco cibernetico, altre provano a romperglielo, a farglielo rubare, e così via.

F. F.

Meo Bichino (v. BOOB MCNUTT)

METAL MEN, THE

Audru & Esposito (d.); l'autore dei testi non è indicato.
USA, gennaio 1963 (sull'albo «SHOWCASE»; dal maggio 1963 sull'albo «METAL MEN»).
Mike Sekowsky (t. e d.)

Il dottor Magnus, giovane scienziato, è l'inventore di un gruppo di fantastici super-robots, i *Metal Men* (Lead, Tin, Gold, Mercury, Iron e Platinum), i quali possiedono facoltà straordinarie: sono malleabili, assumono a loro piacimento la forma di qualsiasi oggetto, possono unirsi l'uno all'altro o suddividere il proprio corpo in pezzi distinti, eccetera. Tutti insieme combattono contro mostri fantascientifici che di volta in volta si presentano a minacciare l'umanità. Le loro avventure si dipanano in un'atmosfera da incubo folle, sottolineato dal tratto grottesco dei disegnatori. E' un comic book unico nel suo genere, di effetto complessivo neppure rifiutabile: anzi, fatta l'abitudine allo stile del disegno, si finisce per accettare il suggestivo turbinio delle immagini e dei colori. Conclusa questa sconcertante carnevalata col numero 37 della serie, la strip venne radicalmente trasformata: i *Metal Men*, antropomorfizzati, sono divenuti protagonisti di intrighi internazionali e vicende spionistiche la cui banalità fa rimpiangere le colorate assurdità dell'esordio.

S. F.

- *GW. 21.*

MICHEL TANGUY

Jean Michel Charlier (t.) e Albert Uderzo (d.)
Francia, 1959 (« Pilote »).
Jijé (Joseph Gillain) (d.)

Il fumetto aviatorio, che ha avuto un massiccio rilancio dal dopoguerra in poi, ha espresso con le avventure di questo personaggio (e del suo partner Ernest Laverdure) un prodotto più che decoroso: storie ben documentate, sceneggiate con cura, improntate a un realismo minuzioso e non prive d'un apprezzabile senso dell'umorismo.
Nella versione di Uderzo, le imprese di Michel (esperto collaudatore di aerei e protagonista di missioni rischiosissime) mostravano una certa vena caricaturale, specie nelle parti riguardanti Laverdure, sempre pronto a cacciarsi nei guai, magari per le sue velleità da « latin lover ». Con l'entrata in servizio di Jijé, questa tendenza s'è leggermente accentuata, senza tuttavia variare sostanzialmente le caratteristiche dei personaggi.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Classici Audacia» (1966-67), «Superalbo Audacia» (1969).*
- *BD. 123; MA. 124; PL. 469.*

MICHEL VAILLANT

Jean Graton
Belgio, 1959 (« Tintin»).

L'apparizione (e il successo) nel mondo dei fumetti d'un personaggio come questo ha un significato non trascurabile. E' tramontata l'epoca dei « magnifici eroi » più o meno sradicati (i maghi, gli avventurieri mascherati, i viaggiatori spaziali, gli esploratori, eccetera) e c'è stato l'avvento di una ondata nuova che bada al sodo. E' il tempo, cioè, degli investigatori privati che lavorano su parcella, dei chirurghi, dei pugili, delle modelle, delle attrici di teatro, eccetera. In questo senso, la

condizione di Michel è perfino più « realistica » di quella di certi aviatori suoi colleghi sempre disponibili, come lo **Steve Canyon** del primo periodo o **Johnny Hazard.** Il giovane Vaillant, un pilota d'automobili da corsa alle dipendenze dell'azienda paterna, dirige infatti i suoi sforzi (a parte i cazzotti che dà ai mascalzoni più o meno occasionali, incontrati alla vigilia d'ogni gara importante) verso un unico obiettivo: fare aumentare il fatturato annuo della « Vaillante » grazie al prestigio conseguito con le sue vittorie.
Il tratto minuzioso di Graton fa il resto. Il disegnatore belga è un autentico maestro nel campo dell'automobilismo; le avventure del suo uomo sembrano a volte più la cronaca realistica d'una gara (il « taglio » delle inquadrature è esemplare e gli effetti di tensione sono dosati con molta abilità) che il prodotto di una vicenda immaginata. Il protagonista, poi, non sembra avere altro ideale che quello di portare vittoriose le vetture sullo striscione d'arrivo. Il fratello Jean Pierre, passato ai collaudi e alla direzione tecnica, s'è sposato; ma lui, il pilota perfettamente « integrato », non si permette distrazioni: un bacetto alla mamma trepidante, un sorriso alla cognata, un saluto rispettoso al papà, e poi di corsa all'autodromo. Con le ragazze, anzi, è piuttosto brusco, se non proprio ostile. Semmai, preferisce la compagnia di qualche collega pilota come Steve Warson o Chuck Danver (ma se ne torna prudentemente a casa, quando gli altri restano alzati fino a tardi, o vanno addirittura a bere). E' il campione, insomma, di tutte le virtù.

S. G. B.

- *Pubblicato da «Classici Audacia» (1966-67), «Corriere dei Piccoli» (1968).*
- *FO. 79.*

(1399).

MICKEY FINN

Frank E. (Lank) Leonard (t. e d.)
USA, 1936.

E' questa la storia di un giovane poliziotto, un semplice « cop », grosso e simpatico. In inizio, anche se il tratto

del disegno caratterizza parecchio i diversi personaggi, non si trattava di una farsa grossolana: la striscia intendeva dedicarsi agli aspetti più quotidiani e meno drammatici del servizio di polizia.
In **Mickey Finn** non si troveranno mai pozze di sangue o cesoie da giardino fra le scapole di un cadavere ancora caldo: la realtà cruda del crimine è volutamente ignorata a vantaggio di altri argomenti. Anche l'eroe in questione ha avuto la sua razione di malfattori, ma le sue imprese si sono per lo più risolte con la riabilitazione dei criminali. Col passare degli anni, le caratteristiche della strip (ingenuità e perbenismo) sono state però esasperate: il tratto umoristico ha prevalso anche sul soggetto talchè le avventure dell'impagabile poliziotto si sono orientate in una ostentata e ipocrita falsificazione delle realtà. Macchiette incredibili popolano i suoi quadretti ed accentuano l'assurda connotazione di Mickey, uno dei tanti « integrati » dal successo del genere umoristico.

G. B.

- *Edizione di un serial radiofonico.*
- *Pubblicato da «Eureka» (n. 11).*
- *CA. 6; GA. 56; PA. 144; WA. 229/31.*

MICKEY MOUSE
TOPOLINO

Walt Disney
USA, 1 gennaio 1930.
fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Tagliaferro, Paul Murry.

Se mai un character disegnato ha impersonato il costume, gli umori, le aspettative, le ambizioni di una generazione, questi è stato senz'altro il topo che Disney presentò sugli schermi americani il 15 maggio 1928, protagonista di un disegno animato muto e in bianco/nero: *Plane Crazy*.
Due anni dopo Mickey Mouse fece il suo ingresso nel mondo delle strips, riproponendo, sullo spunto dell'impresa aviatoria di Lindbergh, il tema di un'avventura minore. La parodia e il felice umorismo delle gags erano di sostegno alla rappresentazione di un idilliaco mondo agreste, dove l'eroe disneiano muoveva i suoi primi incerti passi di bravo ragazzo senza problemi. Se nei primi anni di vita Topolino ebbe modo di affermare la sua dottrina perbenistica attraverso una bonaria satira di costume (scandita da una suspense spesso ovvia, seppur riscattata da un candore abbastanza genuino), presto la struttura del personaggio e dei suoi partners, che con l'andare del tempo venivano sempre più acquistando una psicologia obbligata verso certi moduli fissi di comportamento, sospinse le sue storie verso i lidi tradizionali della situazione teatrale. Acquistando così il fascino immancabile della vicenda ad incognite, ma perdendo quei legami, anche se tenui, con la tradizione umoristica dei comics, che avevano consentito

a Disney di edificare il suo castello. Topolino, dunque, andò alla scoperta del « suo » mondo, con la sprovveduta baldanza del campagnolo e col candido ottimismo proprio di ogni buon yankee che, uscito dalle strette di Wall Street, si avviava a realizzare il « newdealismo » roosveltiano. Questo impegno, certo non troppo avvertibile nei risvolti di una soltanto bonaria osservazione di costume, forzò Mickey Mouse ad affrontare l'avventura a tutto tondo, ove appunto la sua personalità avrebbe avuto ampio modo di affermarsi quale interprete genuino di un americanismo senza sottintesi. Se il suo grezzo modo di essere, da creatura campagnola, andò progressivamente arricchendosi fino ad integrarlo in una complessa società di cui vizi e virtù erano lo specchio spesso fedele del suo paese, l'eroe non perse mai quel proprio bagaglio di virtù senza incrinature, una magica chiave per affrontare le prove che il ruolo ormai gli imponeva come una condanna. Non sarà dunque solo per un fatto di produzione se, col passare degli anni, la più umana personalità di Paperino tenderà a scalzarlo come « big » del bestiario disneiano, superandolo in ciò che sempre gli era mancato: il giusto contrappeso delle debolezze, e forse anche delle « immoralità » che ogni uomo porta sempre con sè.
Il tema di fondo delle sue strips si spostò sempre più verso il racconto, ma se nei primissimi tempi questo serviva solo a coliegare una serie di situazioni (che usufruivano anche, e vantaggiosamente, del meccanismo iterativo), più tardi la necessità di sostenere il personaggio e il suo mito sospinse i realizzatori verso una rappresentazione che spesso era la riproposta (non la parodia) di soggetti già sfruttati dai diversi mezzi di comunicazione. Al cinema, ad esempio, ci si ispirò e senza pudori; qualche volta, esaltando certe caratteristiche del linguaggio dei comics, altre assimilando prontamente motivi eterogenei prima che calasse la loro popolarità. Questo indirizzo legò indiscutibilmente Topolino ai miti contingenti della sua epoca (in una posizione difficilmente reversibile); lo congelò coerentemente negli anni successivi, sino ad avviarlo ad un declino che non ammetteva remore.

Non è stato certo per caso se dalla grande avventura Mickey è passato alle riconquiste periodiche di Minnie e, da ultimo, ad imprese di poco conto, quasi sempre condotte nel cortile di casa. Il character, partorito in un'epoca di transizione e sostenuto da una precisa ideologia, andava mostrando la corda e lo si è sacrificato all'infallibile Moloch dei consumi.

R. T.

« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967); « Guida a Topolino » (« Comics Club » nov. 1966); « Almanacco Comics 1968 » (Lucca).

- *Pubblicato da «Illustrazione del Popolo» (1930), «Topolino» (1933-69), «Supplemento di Topolino» (1933-35), «Albi d'oro» e « nel regno di Top» (anteguerra), Albi d'oro (dopoguerra) (n. 9), «Le grandi storie» (1967) «Eureka» (no. 4).*

  BD. 69, 73, 75, 91 e 145; DC. 27; K. 23; L. 9; PA. 224; PL. ; PR. 320; WA. 159/63.

- (0143), (0162), (0514), (0575), (0674), (0737) (0964), (1021).

- (0014), (0016), (0036), (0088), (0126), (0129), (0325), (0378), (0381), (0443), (0481), (0488), (0675), (0677), (0734), (0736), (1026), (1286), (1393).

MIGHTY CRUSADERS, THE

Jerry Siegel (t.) e Paul Reinman (d.)
USA, 1965.

Cinque eroi dai poteri limitati se considerati singolarmente, ma praticamente invincibili se li utilizzano razionalmente secondo un opportuno lavoro di squadra. Il gruppo si compone di Fly Girl e Fly Man (che volano naturalmente, ma possono anche espandere le molecole del proprio corpo ed emettere scariche elettriche ad alto voltaggio), di Comet (il capo morale del team, il quale, oltre ad altre superprerogative, possiede una vista calorifica), di Shield (una copia di Captain America nel costume, dotato di forza erculea) e infine di Black Hood (munito di una speciale pistola che emana raggi di diverso tipo a seconda delle necessità). Tutti insieme, per aggiunta, uno per ogni punta di un pentagono, possiedono facoltà divinatorie che consentono loro di evitare disastri cosmici o terribili complotti.

Nelle avventure di questi « crociati » fanno pure brevi apparizioni — quasi degli orrorifici happenings — alcuni maghi (Kadabra, Zambini, Kardak e Miracle Man) e parecchi superesseri (Steel Sterling, Fireball, The Web, Mr. Justice, The Mighty Boy, eccetera), i quali, com'è nelle regole comportamentali dei peggiori « villains », generano mostri, macchine diaboliche e cataclismi artificiali. Ma non sono, tuttavia, riusciti a mutarsi in deuteragonisti di rispetto come Luthor o The Joker.

F. F.

MILOU

MILU'

v. Tintin.

« Razza: umana », così si dice che Einstein, sbarcando in America, abbia risposto a una delle domande poste dal questionario agli immigranti. E' presumibile che, in analoga circostanza, Milou, il cane di **Tintin** (v.), scriverebbe orgogliosamente « Razza: canina », tanta è la sua integrità di «cane», intesa qui nelle sue complete e nobili accezioni.

Nato contemporaneamente all'inseparabile compagno, Milou individua una « presenza » talmente rilevante da indurre il lettore a soffrire per le sue assenze. Il suo costante dialogo con Tintin (Milou « pensa » soltanto e Tintin lo comprende perfettamente) sottolinea l'intesa integrale fra i due, quasi un reciproco rapporto telepatico. Dell'eroe è un amico, senza il quale la sua personalità non sarebbe completa. O forse addirittura ne è l'angelo custode, la coscienza ed insieme il senso pratico.
Quando infatti il giovane reporter è pronto ad inseguire una nuova avventura, l'accigliato Milou sembra dirgli: « ma ti rendi conto che ancora una volta *ci* cacci nei pasticci? », anche se neppur per un attimo penserebbe di lasciarlo solo. E proprio in questo manifesta la sua profonda « caninità». Ma il bianco fox-terrier a pelo duro è anche un filosofo. Se qualche situazione presenta aspetti ridicoli o umoristici, egli non trascurerà di sottolinearlo (con l'espressione); in un solo caso rinuncia ad oziosi ragionamenti: passando davanti a un bidone d'immondizie, non saprà mai astenersi dal frugare per il fatidico osso. Perchè cani non si diventa, si nasce.

G. Br.

- *vedi* Tintin.

Mimmo Mammolo (v. BUSTER BROWN)

MING

Alex Raymond
USA, 1934.

Austin Briggs, Al Williamson e altri

Churchill disse di Hitler che era « il depositario, l'esponente dei più virulenti odi che abbiano mai corrotto un petto umano ». Salvate le proporzioni, la stessa definizione potrebbe essere riferita al più infame tra i « cattivi » dei fumetti, al tiranno di Mongo, che ha compiuto le più incredibili nefandezze prima d'essere sconfitto da Flash Gordon: ha massacrato centinaia di migliaia tra uomini e semi-uomini, ha mandato a morte la sua sposa Sonia subito dopo le nozze, non ha mai mantenuto la parola e ha cercato perfino di rapire il proprio nipotino. Dopo di lui, bazzecole: suo figlio Kang e gli altri suoi discendenti ed estimatori apparsi a varie riprese nelle strisce e negli albi erano dittatori da burla, in confronto. Il fatto stesso che è stato

resuscitato un paio di volte (ad opera di illustratori non certo efficaci come Raymond), dimostra che Gordon non ha più trovato un nemico degno del suo eroismo galattico.

Durante la seconda guerra mondiale, il conflitto di Mongo divenne una sorta di parabola della lotta per la libertà; e molti dimenticarono che nella caratterizzazione da « vilain » scelta per Ming c'era stata una punta di razzismo. Il depositario del male, infatti, nella versione originale non era giallo come appariva nelle pagine dell'« Avventuroso », ma i suoi lineamenti asiatici non erano certo frutto delle « manipolazioni » italiane.

S. G. B.

- *Vedi* Flash Gordon.
- *Nelle diverse edizioni cinematografiche, il personaggio venne affidato a Charles Middleton.*
- *TR. 40.*

MING FU

N. Afonsky
USA, 24 febbraio 1930 (« N. Y. American Journal »).

Il cinese Ming Fu, conosciuto in Italia quale protagonista di un lungo e disordinato racconto, quello di « La rondine dei mari », nacque nelle strisce di **Little Annie Rooney** (v.). Dopo qualche tempo, si pensò di renderlo autonomo e di imbarcarlo su un veliero parecchio male in arnese (« La rondine dei mari », appunto) per farlo scontrare con i più tipici accadimenti del genere: pirati, arrembaggi, naufragi, tesori nascosti, eccetera. Suoi compagni d'avventura (nella stravolta edizione italiana che, quasi con certezza, pubblicò le tavole domenicali trascurando il collegamento delle strisce giornaliere) sono capitan Baciccia ed il giovane Vanni, oltre il pirata giallo Clang-Ho. Della monotona saga gli unici punti di forza furono i brillanti aforismi di Ming Fu, godibile consolatore e dispensatore di ogni quadretto di gustose massime orientali, e certi orrorifici robots che si insinuavano tra i biechi pirati.

S. T.

- *Pubblicato da «Audace» (1935), «Jumbo» (1935-36), «Paperino» (1937-38), «Giungla» (1938), «Pisellino» (1940-41), «Linus» (n. 32).*

MINNIE

MINNI

Walt Disney
USA, 20 marzo 1930.

fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Tagliaferro, Paul Murry.

Minnie, cronologicamente parlando, è il secondo personaggio della troupe topolinesca: si presentò al pubblico nella seconda sequenza di *Plane Crazy* (1928). Versione femminile un pò semplicistica di Topolino, le è bastato sostituire ai classici pantaloncini dell'eroe una minigonna tanto corta da far intravvedere un paio di mutandine ampiamente smerlettate, e inalberare vistosi ciglioni per affermare il proprio sesso.

Intrepida e gentile, fatua quanto basta (in ciò legata al modello che il cinema dava allora della « partner »), legata al suo uomo da un romantico affetto e da un realismo che discende dalla solida tradizione della donna americana, se Mickey si getta nell'avventura, essa fa di tutto per distoglierlo e reinserirlo nella routine della casa e del lavoro. Quasi sempre battuta in questa sua intenzione, finirà coll'essere coinvolta nei pasticci nei quali si è cacciato il suo ardimentoso compagno, non di rado fingendosi una clandestina e palesandosi quando ormai l'avventura s'è avviata.

Minnie è certa che il proprio realismo femminile può temperare l'intraprendenza del compagno (che ritiene spesso sconsiderato), pur se traspare in lei un sotterraneo desiderio di emulazione, che le viene da una sorta di complesso protezionistico verso il maschio, e l'ansia di rinnovare i fasti pionieristici, lasciandosi alle spalle ogni pregiudizio femminile nei riguardi del nuovo e dell'ignoto. Tornata dall'avventura, ne serba un ricordo senza ripensamenti, e la sua ammirazione verso il partner non va oltre la convinzione che il ruolo spettante al suo eroe non poteva essere diverso, senza un briciolo di riconoscenza per chi ha affrontato rischi mortali nei quali essa, d'altro canto, non ha mai creduto (come ogni onesto lettore di fumetti). Nei momenti di massimo pericolo Min-

nie atteggia la sua maschera ad una quasi reale smorfia di preoccupazione o di terrore, ma, a differenza di Topolino, sempre genuino e candido nella sua retorica, si fa sorprendere spesso a recitare, bamboleggiando come ha visto fare al cinema. La si ritroverà più vera, più lei stessa, quan-

do con cipiglio autoritario tornerà a governare la casa o indosserà il cappellino nuovo, o quando, con sufficiente alterigia, guarderà sottecchi i pedestri tentativi di Topolino per sottrarla al fascino di azzimati zerbinotti, spesso disonesti, verso i quali essa sa dimostrare un debole assolutamente ingiustificato. Perchè anche questo capita al povero Topolino: di ritorno dalle sue avventure, delle quali tutto il mondo parla, trova di regola il suo posto occupato da un qualche cialtrone di passaggio.

R. T.

· *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967); « Guida a Topolino » (« Comics Club » nov. 1966).*

Mio Mao (v. FELIX THE CAT)

MIQUETTE

Camo
Francia, 1922.

Le ragioni che trattengono il personaggio entro i limiti di una citazione in questa sede derivano dal fascino snobbistico ma sempre irresistibile del suo anno di nascita, riportato dalla moda attuale ad un rispetto toutcourt: gli oggetti che vigilano sulla giornata di Miquette sono i lampadari, gli orsi impagliati, le bagnarole « art-déco ». Quanto alle storie, siamo all'a-b-c del racconto illustrato per bambini: boccette d'inchiostro che versano il contenuto sulle camicette immacolate, bambole che annegano nel fiume di acqua tiepida del bagno allagato, e la mamma, elegante nella sua « princesse remboursée », che ritorna sul più bello a sottrarre per castigo a Miquette e al suo fratellino Polo il numero di maggior attrazione del menù serale. Compagna occasionale di giochi della piccola è Ratoune, la figlia della portiera; ma il tema delle morali conformiste scaturisce, la maggior parte delle volte, dagli incontri di Miquette con gli altri bambini bene, in un allinearsi aristocratico e fastidioso di situazioni noiose: un comic che si troverebbe a disagio nei quartieri della periferia dei Pieds Nichelés.

L. S. B.

· *PE. 163.*

MIRACLE JONES

Burne Hogarth (t. e d.)
USA, 1948-49.

Ogni piccolo uomo, per brutto ed infelice che sia, sogna di poter essere un giorno normale e, forse, qualcosa di più. Anche a costo di ingoiare un filtro magico offertogli da una strega provvidenziale o da un demone specializzato. Jones, al contrario, è un « racchio » che non sogna. Tuttavia, pur se nella vita non si ottiene mai persino ciò che più si desidera, al goffo ometto appare, tra il profumo che sale dai cocci di una bottiglia rotta, una bella maga, tanto somigliante ad una vamp dello schermo. La maliarda, formosa come si conviene al tratto di un maestro di anatomia, si innamora di lui (di « Jonesy », come confidenzialmente lo chiama) e lo aiuta a farsi rispettare. Dapprima titubante, persino timoroso a salire sulla scopa volante, Jones, visti gli effetti del fluido magico, comincia a divertirsi ed interpreta con gusto il ruolo del superdotato. Pur continuando peraltro a comportarsi come un uomo normale, coi suoi vizi e difetti, e, come tutti, non riuscendo ad accontentarsi della propria situazione. Non esistono insomma eccezioni: questo, in sostanza, ha voluto dire Hogarth con la sua strip « leggera », durata solo due anni, e della quale in Europa non sono giunte che due tavole domenicali.

G. B.

· *BD. 167.*

Miss Lace (v. MALE CALL)

MISS PEACH

Mell Lazarus
USA, 1957.

Se mai un giorno nasceranno adulti invece di bambini, l'ipocrisia e la scaltrezza caratterizzeranno la vita umana dal primo all'ultimo respiro: « una occasione come un'altra per avere un incubo » direbbe Mell Lazarus.

Nel suo **Miss Peach**, a differenza della sempre più fitta catena di strips dedicate ai « bambini crudeli, perfettamente adulti », i « grandi » appaiono, ma è come se non ci fossero, tanto è fugace la loro apparizione e sopra tutto trascurabile la loro incidenza sul futuro del mondo. A loro volta, gli scolari di Miss Peach, non sono altro che « controfigure » dei grandi. Il candido

Arthur, Ira l'israelita intraprendente e Marcia esasperatamente aggressiva, sono personaggi tratti da matrici illustri: Linus, Charlie Brown, Lucy Van Pelt; tuttavia, nei confronti del fumetto di Schulz, questa striscia vanta una ulteriore rarefazione del disegno e una dose in più di cattiveria (si noti in proposito la continua, aggressiva, feroce violenza verbale dei compagni contro l'ingenua poesia di Arthur): Lazarus e la sua « scolaresca » non si preoccupano granchè di dispiacere. Tutto sommato, sono forse più «sharp» dei **Peanuts**.

S. T.

· *Pubblicato da « Linus », « Eureka » e « Tommy ».*
· *BD. 180; CA. 11 e 12; P. 5; PA. 123; T. 3.*
· (0950).

MISTER BREGER

Dave Breger
USA, 1941 (« Stars and Stripes »)

Al modello del piccolo impiegato, pronto per vocazione a rispondere sempre « sissignore » ma non tuttavia all'altezza di eseguire gli ordini dei superiori, si aggiungano molte efelidi ed un massiccio paio di occhiali: il non avvenente risultato si chiamerà Mister Breger.

Caricatura dello stesso autore, il character nacque, con il nome di « Private Breger », nel 1941 per essere

pubblicato dal foglio delle Forze Armate americane. Finita la guerra e divenuto un « panel » del King, il buon mezze maniche iniziò la sua vita di distratto ed impacciato dipendente, costretto a vivere in un mondo dove non v'è posto neppure per la più innocente fantasia e ricreando situazioni nelle quali lo scontato umorismo si riscatta da sè per la sua significante amarezza. I tempi della spensieratezza, questo è certo, sono del tutto dimenticati.

G. B.

MISTER MAGOO

Stephen Bosustow
USA, 1948.

Come Gerald McBoing Boing e Christopher Crumpet, due ragazzini vittime della società massificata, quindi con « anomalie » interessanti lo psicanalista (se non addirittura lo psichiatra), Mister Magoo è una creatura del cinema di animazione passata ai comics. Creato da Bosustow per la U.P.A. (United Productions of America), la società formata dal gruppo dei quattordici cartoonists che nel 1941 vennero licenziati da Disney per un disaccordo contrattuale, questo character testimonia una concezione più moderna dei cartoons per lo schermo e manifesta frequenti sconfinamenti nel surreale.
Miope sino alla cecità (e qualche volta anche sordo) affronta i dinosauri della vita contemporanea, gli ostacoli più giganteschi, la viltà, il compromesso opportunistico non per incoscienza ma perchè i suoi difetti fisici (un'allegoria piuttosto trasparente) rendono assolutamente invulnerabile la serenità del suo **io.** Nella staticità delle strisce s'è ovviamente impoverito perdendo buona parte di quella originale carica eversiva che l'aveva imposto. Anche così, tuttavia, e pure privato della voce garrula che gli prestava l'attore Jim Backus, Magoo rimane egualmente una irrecusabile « voce della coscienza » per gli americani che han preso ad amare questo piccolo, insignificante e talvolta presuntuoso eroe, evidente reincarnazione fisica e umoristica di W. C. Fields, l'esilarante attore suo conterraneo scomparso nel 1945.

P. Z.

MISTERIX

Paul Campani
Italia, 12 dicembre 1946 (Albi « Le più belle avventure »).

Quest'eroe « che ha saputo imprigionare nei suoi muscoli la forza atomica » è un personaggio con illustri precedenti nel fumetto Usa **(The Phantom, Superman, Batman),** ma è da notare come l'autore, minuto conoscitore della scuola americana, abbia saputo assegnare al suo eroe un taglio personale e, in un tempo, una matrice non provinciale, avvertibile pure nella ricostruzione ambientale, che all'America casereccia di Dick Fulmine (una Italia appena travestita) sostituisce un « setting » derivato dai comics ma più ancora da certo cinema realistico dell'immediato dopoguerra.
Nel 1946, quando il ricordo di Hiroshima e di Nagasaki era ancora bruciante, Campani inventò per il suo uomo (uno scienziato debole e complessato) una tuta di gomma dotata di un apparecchio atomico fonte di forza sovrumana e di poteri eccezionali (unico guaio: l'aggeggio ogni tanto subisce un guasto, e naturalmente, nei momenti critici). Acerrimo nemico del protagonista è Takos, un bandito che in finale si scoprirà essere il fratello del giustiziere. Come Superman, all'inizio, anche Misterix tenta di nascondersi dietro una innocua personalità, quella di Joe Smith regorter del « Globo ».

La prima serie delle sue avventure è racchiusa in una quindicina di album, ma Campani ne continuò la gesta anche dopo la scomparsa di Takos, portandosi sempre più addentro nei meandri della fantasia scientifico-avventurosa. (Nel 1948, l'autore si trasferì in Argentina, dove la Editorial Abril di Buenos Aires diede vita a un settimanale intitolato proprio « Misterix »). Nuove avventure furono in seguito disegnate con buon movimento da Campani, assorbito tra l'altro, in anni più recenti, dopo il ritorno in Italia, dalla televisione, nel settore « caroselli » pubblicitari, con shorts di animazione.

P. Z.

- *Le prime avventure di* Misterix *sono state ripubblicate in appendice a « Cucciolo» (1968).*
- *« La Historieta Mundial »(catalogo della « 1.a Biennale del Fumetto », Buenos Aires 1968), pag. 91.*

MODESTY BLAISE

Peter O'Donnell (t.) e Jim Holdaway (d.)
Gran Bretagna, 1962 (« Evening Standard »).

mo

Concepito inizialmente come una replica femminile di James Bond, il personaggio di Modesty Blaise ha assunto via via caratteristiche ben definite, che si riallacciano da un lato alla tradizione delle avventure stile anni trenta, e rispondono dall'altro al modello di eroina emancipata e intraprendente proposto in epoca moderna. Modesty, infatti, non è al servizio permanente di Sua Maestà come 007, ma è una avventuriera indipendente molto ricca, che tra una vacanza romantica ed un rapido flirt dà una mano al controspionaggio britannico o alla squadra narcotici di Scotland Yard. In questo senso è una « sradicata » come Phantom o Jungle Jim. Ma la sua azione si svolge negli anni sessanta: di conseguenza, non si adopera per consegnare i malviventi alla giustizia, nè limita l'uso delle armi alla legittima difesa; preferisce accoppare personalmente gli avversari con un colpo di karatè o con una revolverata, salvo a lasciare il compito dell'esecuzione al suo partner Willie Garvin, infallibile lanciatore di coltelli.

La presenza di questo giovanotto è un altro connotato distintivo rispetto a Bond. « 007 », infatti, compie le sue imprese quasi sempre da solo o con collaboratori occasionali. Modesty, invece, se non ha già Willie in casa, lo va a cercare nel suo hotel di campagna (la professione ufficiale dell'accoltellatore è quella di albergatore) e se lo porta appresso. Anzi, non muove un passo senza il prediletto killer che la chiama affettuosamente « principessa » (Modesty è figlia, presumibilmente illegittima, d'un sovrano arabo) e la coccola con tenerezza nei momenti di smarrito isterismo quando essa ha appena ucciso qualcuno.

Gli ambigui rapporti fra i due conferiscono alla striscia una nota di raffinato erotismo. Anche se non si nascondono le reciproche avventure sentimentali e ne discutono a volte con disincantante ironia, Modesty e Willie hanno stabilito un'intimità assoluta: usano lo stesso appartamento, lo stesso bagno (e probabilmente lo stesso letto), si spogliano l'una in presenza dell'altro, si servono la colazione appena svegli. Il disegno di Holdaway (che aveva appena lasciato il comic di Brown Romeo) ha una parte non indifferente in questo schema: l'eroina è spesso presentata nell'atto di svestirsi o di lavarsi, o indossa una calzamaglia nera molto aderente. L'ultimo elemento da sottolineare è il sadismo, peraltro sottinteso nella personalità dei due protagonisti che danno la caccia ai criminali (e li sopprimono praticamente per hobby).

Il resto (un flirt con uno scultore cieco che la palpeggia, i suoi rapporti con un veggente tibetano, le frequenti battaglie contro gli spacciatori di droga o contro pazzi sanguinari che usano vecchi strumenti di tortura) è costituito da trovate episodiche che non alterano il modulo fondamentale, rapidamente arrivato all'usura (dopo un grande successo iniziale) nonostante l'abile impianto delle sceneggiature.

S. G. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Joseph Losey; i.: Monica Vitti; Gran Bretagna 1966).*
- *L'Interesse suscitato dal comic ha indotto Peter O' Donnell a scrivere due romanzi: « M.B. la bellissima che uccide » e « M.B. e il giorno della tigre ».*
- *Pubblicato da « Eureka », « Marie Claire », « Intrepido ».*
- *BD. 115/16; BE. 52 e 73; PA. 197, 205, 209, 224, 227 e 235.*

- (0635)

MONSIEUR CREPIN

Rodolphe Töpffer
Svizzera, 1837 (in « Collection des histoires en estampes »).

Crépin è la caricatura del buon padre di famiglia. Töpffer se lo prefigura così: **« Mi sembra che debba essere un uomo di buon cuore, mica stupido, ma senza troppa forza di volontà. Deve certamente avere una moglie difficile che gli crea seri grattacapi ».** Crépin (il cui nome suona Crispino, come il santo protettore dei calzolai) ha un'origine piccolo borghese e, come i componenti della sua classe, aspira a dare un'educazione superiore ai suoi figli.

Per questo si affida a educatori che vantano, chi in un modo, chi in un altro, infallibili metodi, ma che alla fine si rivelano soltanto per quel che sono: ciarlatani presuntuosi.

Questa storia, disegnata e raccontata secondo il suo stile personalissimo, consente a Töpffer di mettere alla berlina anche alcune mode del secolo passato: la frenologia, il metodo universale di Jacotot, quello deduttivo, il processo penale, eccetera. La storia si conclude con una morale positiva, anche se misoneistica: la buona educazione impartita alla vecchia maniera nei collegi tradizionali (secondo il metodo « come possibile, il meglio possibile ») è insostituibile.

R. J.

Edizione antologica, « Le storie del signor Jabot e del signor Crépin » (ed. Lerici, 1968).

MONSIEUR CRYPTOGAME

Rodolphe Töpffer
Svizzera, 1845.

Disegnata nel 1836, la **Storia di Cryptogame,** venne pubblicata soltanto nel '45, nella collezione delle « Histoires en Estampes » di Kessmann (Ginevra-Lipsia), mentre in Francia appariva in undici puntate sul settimanale« L'Illustration ».

Il signor Cryptogame (cioè Crittogamo, nozze nascoste) è in sostanza un

povero diavolo, amante della natura, appassionato cacciatore di farfalle, che tenta in tutti i modi di sfuggire alle persecuzioni e al tallonamento dell'ardente matura fidanzata Elvira. Cadendo dalla padella nella brace, riesce sì a evitare l'infuocata promessa sposa, ma non la rete di una bellona provenzale, già madre di otto figli. In una serie di avventure « alla Candide » — e non manca neanche il dottore, una sorta di Pangloss pauroso e poco filosofo —, Cryptogame conduce il lettore in un fantastico mondo: dal ventre della balena, come Giona, a prigioniero dei mori di Algeri, ai pescatori dei mari del Nord, sempre accanitamente braccato dalla bruciante Elvira.
Cryptogame è dunque il prototipo ottocentesco dello scapolo impenitente che cerca di liberarsi della fidanzata noiosa, incalzante con la sua fretta di celebrare le nozze, ma che alla fine — come spesso accade — non ce la fa a resistere alla tentazione del matrimonio; magari, appunto, con un'altra donna, vedova e con otto figli.

R. J.

· *Le undici puntate de « L'Illustration» vennero incise su legno dal celebre caricaturista Cham (Amédée de Noé). Le medesime xilografie servirono all'editore parigino Aubert per stampare gli albi di Töpffer.*

· *PE. 404/430, RJ. e GZ., prefazione a* Le storie del signor Jabot e del signor Crépin *(ed. Lerici, 1968).*

MONSIEUR JABOT

Rodolphe Töpffer
Svizzera, 1833 (in « Collection des histoires en estampes »).

L'esperienza di Töpffer trova le sue radici forse nelle opere degli inglesi Hogarth (di cui si proclama ammiratore) e Rowlandson; dal primo attinge l'« idea » di una storia raccontata con le immagini, e dal secondo apprende un segno caricaturale che riesce presto a rendere personalissimo. Jabot è la satira della borghesia in ascesa. Sono gli anni post-Restaurazione, i tempi dei moti liberali; i piccoli borghesi cercano di inserirsi nella classe al potere, si camuffano da gentiluomini, assumono i modi della borghesia ricca, già istituzionalizzata, e della nobiltà ormai in declino. Tipico rappresentante della sua classe, egli ha un programma ben preciso da portare avanti con ostinata determinazione: « farsi strada nel mondo ». Non indietreggia davanti a nulla, sembra non accorgersi delle « gaffes » che commette, obnubilato com'è dal fine che si è proposto di raggiungere. Ogni sua azione è una conquista, un gradino guadagnato nella scala sociale, una vittoria sottolineata dal suo modo di « rimettersi in posizione », un nuovo punto di partenza per rinnovate e più difficili imprese. Il vantaggioso matrimonio con una aristocratica vedova non trova il machiavellico Jabot impreparato: forse potrà chiamarsi Marchese Alphonse du Jabot, de la Franchipane, de Mirliflor...
I **bilderromane** di Töpffer, con le vignette racchiuse in quadretti, hanno già il gusto dell'inquadratura e della successione cinematica, e si devono considerare come i più autentici iniziatori del fumetto.

R. J.

· *Edizione antologica, « Le storie del signor Jabot e del signor Crépin » (ed. Lerici, 1968).*

MONSIEUR SUBITO

« Bozz » (Robert Velter)
Francia, 1938 (« Petit Parisien »).

L'autore confessò una volta che il suo omarino nacque per caso, da una elucubrazione grafica su due macchie d'inchiostro cadute vicine. Salvo dalla trappola di Rorschach per le sue minigesta cristalline ed ingenue, il character si è però tenuto le nere marsina e bombetta, amene in quanto segni di una rispettabilità spesso minacciata. L'amico Narcisse, il cane Presto, l'imponente consorte Dorothée vanno e vengono dalle sue strisce senza scalfirgli le intenzioni, che nascono via via dal carattere distratto, tendente al monomaniaco, ma ottimista e persino geniale.
Non viene detto quale professione o lavoro Subito eserciti, ma è certo che ami andare a zonzo e guardare le ragazze (una volta ha persino pescato una sirena, ma perchè il mercato del pesce era chiuso). Bozz disse anche che oltre ad essere un noneroe il suo uomo è uno qualunque, con addosso tutti i peccati veniali per rendersi simpatico: come dire, un Jggs non altrettanto caratterizzato, ma mai tirato via.

L. S. B.

· *PE. 176; PL. 20.*

MONSIEUR VIEUX-BOIS

Rodolphe Töpffer
Svizzera, 1837.

In « Les amours de Vieux-Bois » la satira di Töpffer è meno cruenta che altrove, non sappiamo se per la frivolezza dell'argomento (le tribolazioni per un fidanzamento) o per altro.
Vieux-Bois, una caricatura di se stesso, è un romantico « erotomane » che insegue il suo sogno d'amore attraverso disavventure cittadine e campestri (la parentesi bucolica è gustosissima), uscendone sempre sconfitto e amareggiato. E' il suo ritornello. Eppure ha trovato un modo per scaricarsi delle depressioni: se le toglie di dosso cambiandosi la biancheria.
Vieux-Bois possiede un cane che lo segue ovunque nelle sue peripezie, un cane che ovviamente non comunica ma che, se ne avesse le possibilità, sarebbe già, con i suoi atteggiamenti e muti commenti, uno Snoopy *ante litteram*, un simpatico « Snoopy Biedermeier », compagno di un intraprendente quanto ingenuo Charlie Brown adulto. C'è un personaggio dei fumetti che si avvicina molto a Vieux-Bois, si chiama **Fearless Fosdick:** dalla monomania amorosa alla monomania poliziesca.

R. J.

Moomin (v. MUMIN)

MOON MULLINS

Frank Willard (t. e d.).
USA, 1923.
Ferd Johnson (t. e d.).

Negli anni Venti le strips di carattere famigliare erano allegre e spensierate: la vita vissuta accanto al focolare era vista solo idillicamente. Contro la convinzione conformistica si schierò Frank Willard, con questa strip che emerse subito per il suo carattere veemente di satira quasi disperata dell'ambiente domestico. Moon è un mascalzone, suo fratello Kayo, un tipo da forca, lo zio Willie un avanzo di galera, e gli altri del gruppo non sono da meno. Sempre in zuffa, non posseggono nè volontà nè coraggio per sfuggire alla mediocrità che li accomuna. Lo spirito di Willard è corrosivo, « sia nell'incisività del tratto, sia nell'amara verità del dialogo o nella spietata logica delle situa-

zioni ». Certi tipacci ben caratterizzati non sono del tutto nuovi (c'è il precedente di **Barney Google** di Billy De Beck) ma va dato atto a Willard di aver avuto il coraggio di rompere con una visione pseudorealistica che rasentava la favola e di aver saputo mettere a nudo certi aspetti deteriori dell'epoca. Ripresa da Ferd Johnson (1958), la strip ha perso di acredine, ma si è mantenuta gustosa ed accettabile.

G. B.

- BD. 49; CA. 4 e 7; WA. 88.

MORT CINDER

Alberto Breccia (d.) e H. Oesterheld
Argentina, 1962 (« Misterix »).

E' considerato un classico del « comicdom », e non soltanto di quello argentino, sia per le straordinarie qualità grafiche di Breccia, sia per gli inquietanti testi di Oesterheld. La ragione del successo e della stima risiede nella inusuale omogeneità di *Mort Cinder*, un fumetto che esclude assolutamente la possibilità di eventuali aggiunte o sottrazioni: tanto è compatto e congeniato con esemplare misura narrativa. Nelle sue strisce magia e avventura si compenetrano e si armonizzano negando i rituali alti e bassi della produzione corrente.
L'eroe, una sorta di « testimonio oculare » di Hilaire Belloc, peraltro più dinamico e « preoccupante », è un morto che ritorna ogni volta per dare un significato nuovo alla aneddottica dei fatti. Un personaggio sinistro, le cui avventure iniziano sempre con l'apparizione di un qualche oggetto nel negozio d'antiquario di Ezra, il quale si muove attraverso i secoli con il pretesto di una sua attestazione storica. Una storia, insomma, al massimo « torturata », come — d'altro canto — lo è Breccia, uno dei massimi esponenti del fumetto argentino.

H. P.

MOSSIEU REAC

Nadar (Felix Tournachon)
Francia, 1848 (in « La Revue Comique »).

Réac è l'incarnazione dell'arrivista che, pur di far carriera alle spalle degli altri, non indietreggia di fronte ad alcuna perplessità di ordine morale. L'educazione ricevuta è la più autenticamente conformistica che si possa immaginare. Réac prosegue rapido e sicuro in un mondo in cui — a un determinato livello — tutto è moralmente giustificato. E' il tipo di individuo che, qualsiasi cosa accada, rimane sempre a galla, tale è la sua capacità di adattarsi alle situazioni nuove, con prontezza.
Il personaggio è abbastanza simile al **Jabot** di Töpffer (anche nello stile del segno, Nadar si avvicina all'educatore ginevrino), ma l'autore riesce a conferirgli una sua propria originalità: se Jabot rappresenta la conquista sociale del piccolo borghese primo Ottocento, Réac è invece il prototipo del codino reazionario opportunista, prodotto non tanto di un'epoca precisa quanto della Storia (« Come qualmente M. Réac è sempre esistito »).

R. J.

- BD. 11; PE. 430/40; PR.

MR. ABERNATHY

LORD BLUM o LORD ORAZIO

Frank Ridgeway (t.) e Ralston Jones (d.)
USA, 1957.

Un personaggio notissimo, pubblicato un po' dappertutto, caratteristico per l'eleganza fine secolo (veste sempre un inappuntabile abito da sera con immancabile cilindro) e per il brio con cui nasconde l'età. Anziano dongiovanni in continua caccia — e con discreto successo a quanto pare — di ballerine, segretarie, indossatrici, porta modi perfetti e aria distinta come un secondo costume, sotto cui nasconde le sue intenzioni di satiro buono.
La professione delle ragazze, (ed il loro numero), non gli sono di alcun incomodo: all'intraprendente vecchietto gli insuccessi non sembrano lasciare traccia profonda, chè nella striscia successiva riprende a battersi con rinnovato ardore per un'altra favolosa femmina. Le trovate di Ridgeway, sempre giustamente ammiccanti, riescono

a tenere costantemente sul filo una meccanica che non offre di certo sostanziali varianti.

F. F

- *Pubblicato da «Off Side» (1969), «ABC dei ragazzi» (1963).*
- *CA. 12.*

MRS. FITZ'S FLATS

Frank Roberge (t. e d.).
USA, 1956.

Protagonista di questa strip è una simpatica vecchietta, non scalpitante e vitalistica come **Grandma**, ma neppure

impedita dalle tante primavere ad accettare con entusiasmo i fatti di ogni giorno. Pimpante come una « teenager » e dotata di un disarmante candore, essa riesce a vivificare il mondo piatto della sua esistenza con interventi lunari che mettono a repentaglio la pedantesca compattezza del sistema. Il suo autore — che ebbe per questo lavoro l'appoggio di Mort Walker — fattasi una buona esperienza quale assistente di diversi cartoonists, è riuscito con humour e sconcertanti non-sense a contrastare — seppure soltanto epidermicamente — una comune assonnata accettazione delle regole codificate.

G. B.

Mum (v. STRANGE WORLD OF MISTER MUM)

MUMIN

MOOMIN

Tove e Lars Jansson
Svezia, 1957.

Mamma Mumin, suo marito ed i figli, protagonisti della saga di « Mumintrollet », vivono alla giornata infiocchettando ogni gesto sino a trasfigurarlo in un'avventura evasiva ma risolutoria per la loro igiene mentale ed il loro buonumore. La vicina che che li disapprova perchè il suo mondo è solo zeppo di preoccupazioni casalinghe intinte nel tradizionale fino a scoppiarne, le sorelle cameriere frustrate dalla loro condizione al punto di fingersi l'una stella del cinema e l'altra perseguitata, e decine di altre impagabili creature rappresenterebbero già un universo parecchio divertente per conto proprio, ma si dà il caso che i personaggi in questione siano animali antropomorfizzati che vivono le loro candide storie in compagnia di ometti usciti dalla caricatura di una casa di cura per malattie nervose. Il risultato è quello di una ben curiosa rappresentazione dove il testo, se vogliamo, con trovate ed osservazioni comuni, sogni malinconici o di evasione, va per conto suo, ben al di fuori dei characters: non perchè questi siano nuovi ad esperimenti del genere nè possano di diritto appropriarsi di al-

te riflessioni, come Snoopy o Pogo, ma per il loro assoluto candore di creature fisse ed infantilmente schizzate, che rivela complicanze davvero insospettabili. Una « fiaba » moderna, gentile e filiforme come il tratto che fissa questi lunari personaggi sulla pagina.

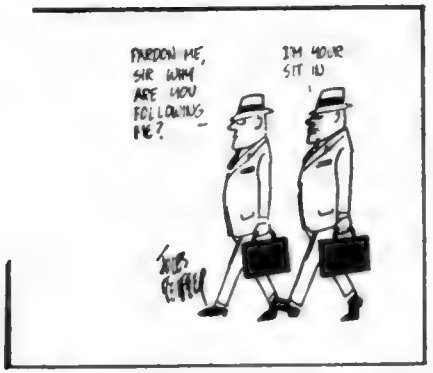
L. S. B.

- *Pubblicato da « Linus » e suoi supplementi.*

MUNRO

Jules Feiffer
USA, 1961.

Si tratta di uno dei primi personaggi creati da Feiffer, il cartoonist del « dissenso »: « un bambino di quattro anni richiamato alle armi per errore e comunque non congedato ». Al pari degli altri characters suggeriti all'autore dalla opulenta società statunitense (si chiamino Passionella o Bernard Mergendeiler oppure non abbiano nome, come anonimo è il cittadino che paga le tasse e fa la guerra, in mezzo a una folla di esseri come lui avviluppati dal sistema, a qualunque razza o religione appartengano) Munro è parte di una impietosa satira contestataria spinta reiteratamente oltre le colonne della Casa Bianca (esiste la lunghissima sequenza dedicata alla amministrazione Johnson, ed ora sulla stessa linea si pone quella rivolta contro Nixon). Essa, necessariamente, va vista nella sua globalità, anche se, per cavarne i riposti significati, ogni striscia abbisogna di una attenta e ripetuta lettura. Il disegno, sempre affidato a pochi segni (anche quando l'iconografia riproduce persone largamente pubblicizzate) esprime magistralmente la satira dell'America del benessere e del razzismo, della borghesia conservatrice e delle nevrosi; la satira di una società disumanizzata dalla massificazione, dalla paura della « bomba », dalla incomunicabilità. Un comic, insomma, progressista e politico, più efficace di un editoriale « scritto » giacchè raggiunge giornalmente — attraverso una vasta catena di quotidiani — milioni di lettori. Con mezzi espressivi di profonda penetrazione (disegno e dialogo s'integrano con perfetto equilibrio)



Feiffer manda avanti un fumetto provocatorio che, scuotendo civilmente l'**american way of life**, impartisce tra acuti sberleffi una lezione di democrazia e di rinnovamento sociale.

P. Z.

- *Nel 1964 Munro è stato tradotto in disegno animato dallo stesso Feiffer (premio Oscar).*
- *Nel 1967 gli attori Cristiano Censi e Isabella del Bianco hanno ricavato dall'opera di Feiffer uno spettacolo teatrale «da camera»: «Che cosa stiamo dicendo?».*

  I personaggi di Feiffer, oltre che da «Linus», sono stati presentati in Italia dall'editore Bompiani in tre volumi: «Il complesso facile» (1962), «Passionella e altre storie» (1963), «Il trapianto del trauma: vita privata di Bernard Mergendeiler» (1968).
- *FO. 107; GA. 169; K. 7; L. 30.*
- (0038), (0307), (0560), (0816), (0819), (0908), (0911), (0999), (1193), (1450)

MUNSTERS, THE

USA, 1965.

Quando si mise in moto l'agghiacciante macchinismo che utilizzava orrorifici personaggi quali protagonisti di comics, film, serial televisivi e produzioni derivate, soli pochissimi potevano prevedergli un futuro tanto redditizio. Si pensò ad una moda, effimera come tante, dettata da occasionali circostanze. Con gli anni, la moda si è trasformata in un costume dai risvolti maniaci, in una sorta di mitologia dell'orrore che ha investito tutti gli strati della popolazione yankee. Il contagio non ha infatti toccato sporadiche frange — i più giovani o gli elementi solitamente esposti ai fenomeni snobbistici — ma ha massicciamente operato su ogni versante, originando un fenomeno globale di massa: dall'intrattenimento alla quotidianità del «do-it-yourself» della mummia costruita sul tavolo di cucina. I Munsters, queste pin-up dell'orrore, sono arrivati alle strisce e al cinema partendo dalla serie televisiva. Il padre è una ennesima versione della creatura di Frankenstein, la madre una sorta di capelluta matrigna di Biancaneve, il ragazzino un vampiresco idrocefalo vitalissimo, il nonno un molliccio satanasso cilestrino. C'è anche una nipote (anormale, poverina, ma soltanto perchè è una splendida ragazza dalla dentatura al Chlorodont). Le loro storie mescolano l'assurdo alla puntualità ai pasti, l'orrore al reciproco rispetto, il bagaglio di filtri, sortilegi, sadismo e necrofi-

lia ad un impianto intatto di vita casalinga. Il risultato è un prodotto fanciullesco, privo di quel segno impietoso e satanico oppure irriverentemente caustico che lo dovrebbe collegare al classico humour nero: una fonte di brividi, insomma, ma da malattie esantematiche piuttosto che da casa-dove-ci-si-sente.

C. B.

- *Edizioni cinematografica e televisiva.* (0158), (0185), (0286), (0368), (0434), (1001).

MUTT & JEFF

Harry Conway («Bud») Fisher
USA, 15 novembre 1907 («San Francisco Examiner»).

Al loro primo apparire, le allegre tavole a colori dei comics, che si pubblicavano sui quotidiani americani il sabato o la domenica (i prodotti commerciali rispettano religioni e minoranze, purchè settorialmente interessanti), si indirizzavano chiaramente ai bambini. La necessità di allargare il mercato, toccando anche il pubblico adulto, impose la nascita di una nuova formula che, affiancandosi alla vecchia, permise un'ulteriore «escalation» della produzione. Nacque così la prima «daily strip»: quella di **Mr. A. Mutt** di Bud Fisher (il definitivo **Mutt & Jeff** venne più tardi).

Il 1907 fu dunque l'anno della grande rivoluzione: i comics USA passarono di colpo dall'adolescenza all'età adulta. I temi dei racconti, che fino allora erano stati impostati sulle diavolerie di bambini più o meno sofisticati, si spostarono verso la rappresentazione di una società più vasta e su fatti ed avvenimenti legati alla realtà di tutti i giorni. Già nel 1903, Claire Briggs aveva tentato la via della strip quotidiana, ma il tentativo, occasionale e poco convinto, non aveva lasciato traccia.

Fisher, ideando lo strampalato Mr. A. Mutt, propose un character parecchio singolare, che viveva ai margini degli ippodromi (la striscia portava sempre in appendice le indiscrezioni sulle corse del giorno successivo). Un anno dopo Mutt incontrò il folle Jeff in un manicomio. Inutile aggiungere che da quel momento la coppia diede vita ad una comicità paradossale, basata tutta sugli equivoci e i lapsus linguistici, che fruttò loro la fama giunta ai nostri giorni. La «verve» di Fisher, anche se di rado travalicò la facile gag, assegnò una spiccata personalità agli scontri di Mutt e Jeff (la nuova testata fu assunta nel 1910) che, legati per molti versi alla pantomima, rappresentarono l'inizio di un nuovo stile di comicità visiva. E, forse, neppure era un caso se proprio nel 1907 furoreggiava negli USA la «Karno Sketch Company», della qua-

le facevano parte Jimmy Aubrey (Fridolin), Stan Laurel e Charlie Chaplin.

R. T.

- *Edizione di numerosi cortometraggi animati.*
- *Pubblicato da «Rin Tin Tin» (1936).*
- *BD. 21; CA. 3; GA. 157; PL. PR. 307; WA. 27.*

N

NANCY & SLUGGO

ARTURO e ZOE

Ernie Bushmiller
USA, 1938.

Questi racconti brevi, da 3 a 6 vignette, non esulano per lo più dal piccolo mondo dei ragazzi: la scuola, la pagella, le vacanze, i regali di natale, le festicciole con gli amichetti, i lavori in casa e in giardino, gli animali domestici, gli scherzi combinati ai grandi (soprattutto a Fritzi, la zia di Nancy). La comicità, assolutamente estranea alle nevrosi e al malessere di altri characters minimi, scaturisce da una lieve ironia su certi aspetti della vita americana e da un humor garbato ma spesso troppo esile. Nancy, ossia Zoe, la ragazzina dai capelli crespi, ordinata e parsimoniosa, è una donnina già perfettamente integrata nel sistema americano; Sluggo, cioè Arturo, il ragazzino pelato che non si toglie mai il berretto, è simpatico e pigro; se stenta ad integrarsi in un mondo preordinato è perchè un'invincibile tendenza al vagabondaggio lo porta a non lavo-

rare, a preferire la pesca ai libri, ad abitare in una casa con le ringhiere traballanti, i muri scrostati, il tetto che fa acqua, circondata da un giardino ove regna il caos. Ma in questo disordine Sluggo è perfettamente felice.

E. M.

- *Edizione cinematografica di diversi cortometraggi animati.*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1937-38), «Il Pupazzetto» (1945), «Intrepido» e «Monello» (dagli anni '50).*
- *BD. 45; CA. 7 e 11; GA. 230; PA. 13; WA. 138.*

NAPOLEON

CIRILLO

George McManus
USA, 1904 («N.Y. Sunday World»).

Le planches dei «Newlyweds», coi loro svolazzanti ghirigori di spiccato gusto liberty, evocano un mondo e una America ormai scomparsi. 1904: signorinette dai visi di bambola con spumeggianti capigliature, spesso coronate da cappellini fioriti, passeggiano per la Quinta Strada; file di «babbi» in paglietta con carrozzina e bebè attendono impazienti e impacciati il ritorno delle consorti dallo shopping nei grandi magazzini.
Il 73,8% dei comics americani hanno — o avevano — come scenario le metropoli urbane. McCay e George Mc Manus sono stati i cantori di New York: la città tipo di un paese in grande espansione economica nella quale appartamenti confortevoli e villette con prati sempreverdi, erano l'habit di gente che non si dava per vinta nel sognare sempre più perfezionati agi.
Due di questi borghesi genitori («mom» bella, vanesia e snob, e «daddy» bruttino e incolore) sono gli sposini della storia e Napoleon il loro «baby» autoritario. «Antola, antola, vojo antola!» sbraitava il pargoletto quando abbrancava qualcosa che non gli apparteneva o se la godeva un mondo alle disgrazie di chiunque. Per i genitori erano momenti duri: o fare i salti mortali per prolungare lo spasso del loro bebè o condannare per ore i propri timpani all'aggressione dei suoi strilli. Non di rado il fantolino, coi suoi assordanti piagnistei, costringeva gli impettiti genitori a star carponi ad abbaiare, miagolare, ragliare.
Napoleon, il personaggio più giovane che i comics abbiano mai avuto, è certo l'avo degli odierni pestiferi virgulti (Dennis, Iodine, Trixie) ma, considerati l'età e il suo campo d'azione (soleva «dirigere» le sue battaglie da fermo, dall'alto del seggiolone, i suoi eredi ne sono copie in tutto sbiadite.

S. T.

- *Nel 1909 dalle storie dei «Newlyweds» venne ricavato un musical.*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» 1910-14).*
- *BD. 29; PA. 95; PR. 333; WA. 21.*

NARCISO PUTIFERIO

Ferdinando Corbella (d.).
Italia, 1954 (« Il Monello »).

Narciso Putiferio, commesso ai Grandi Magazzini Stevenson, apprende la morte del nonno Filippone, un vecchio pirata che l'ha lasciato erede di una fortuna colossale. Narciso, preso possesso della nave del vecchio, « La Sirena dei mari », raggiunge l'Isola dei Miraggi, sconfigge i pirati di Capitan Squalo e libera una principessa indiana, poi va alla ricerca del tesoro che, come apprende da una pergamena, si trova nel Mar dei Sargassi.
Questo l'inizio di una originale e gustosa serie disegnata da un abile caricaturista che non mancò di intessere il racconto di invenzioni curiose, di situazioni paradossali e di personaggi abbastanza personali resi più umorosi da un tratto giustamente spreoccupato.
Corbella, il secondo nostro « disegnatore dei puntini », ha dato in questo comic il meglio delle sue possibilità umoristiche e le vignette se ne avvantaggiarono in movimento.
Le peripezie di Narcisio durarono fino al 1962, quando con Gambadilegno, Occhiodilince, Uncino e altri suoi compagni venne messo a riposo.

G. B.

NARDA

DARAN

Lee Falk (t.) e Phil Davis (d.)
USA, 1934.

Martha Davis, Fred Fredericks

Quella della principessa Narda (il suo nome era anagrammato in Daran nelle edizioni Nerbini degli anni trenta) fu un'apparizione inquietante nelle avventure di Mandrake. Il mago si era appena sbarazzato del Cobra, e s'imbatteva in questa donna ambigua che si infatuava subito di lui, ma cercava lo stesso di mandarlo all'altro mondo (sia pure fra urli e singhiozzi).

Il ruolo della principessa cambiava di poco, quando Mandrake affrontava Saki, il « cammello d'argilla »: c'erano dei gioielli da recuperare, e restava da risolvere il problema se Narda fosse una donna interessata o innamorata. Col passare degli anni, però, le cose cambiavano. L'operettistico regno di Cockaigne, dal quale proveniva la principessa, veniva collocato in una imprecisata regione mitteleuropea e perdeva quei vaghi connotati mediorientali che aveva avuto all'inizio. La stessa Narda non vestiva più in maniera piccante, ma come una qualsiasi ragazza della borghesia occidentale. Il suo amore per Mandrake diventava, pian piano, quello d'una qualsiasi « fidanzata eterna » dei comics.
Si arrivava così al 1940, quando Falk e Davis trovavano il modo d'eliminare quel poco d'imbarazzante che ancora restava di questo scomodo personaggio. Narda si stabiliva negli Stati Uniti e, sia pure tra intrighi di spie, congiure di maniaci e di lesbiche, colpi di mano di ladri e « kidnappers », visite di viaggiatori galattici ed escursioni interplanetarie, si adattava perfettamente all'« american way of life », intrattenendo con Mandrake una relazione puntigliosamente platonica (case separate e visite di dovere). Il concubinaggio vero e proprio, stando almeno alle apparenze, è cominciato nel 1965, quando, con l'entrata in servizio del disegnatore Fredericks, Mandrake ha avuto in dotazione la favolosa residenza di Xanadu. Narda è diventata così una ragazza pettegola e indolente che passa le giornate in piscina, mentre il mago si guadagna da vivere cavando conigli dal cilindro al varietà o trafficando col servizio segreto.
Non c'è più, insomma, la donna misteriosa e affascinante di trent'anni fa; è una qualsiasi « pin-up girl » debitamente vanitosa, che affida il suo « sex appeal » al bikini, anzichè al sorriso enigmatico e al ginocchio che sbuca provocante da un'ampia e lunga tunica.

S. G. B.

- *Vedi* Mandrake.
- *Nell'edizione cinematografica il personaggio venne affidato a Doris Weston.*
- *BD. 75 e 91; DC. 83; PL. 145; TR. 46.*

NERO WOLFE

Rex Stout (t.) e Mike Roy (d.)
USA.

Nell'universo a striscie, che ha ereditato gli ingredienti e le regole della narrativa popolare, la *detection* si è conquistata ampia udienza. Non mancano gli investigatori di buon nome: prestino servizio nel pubblico interesse o appartengano alla schiera degli « occhi privati », siano devoti delle maniere forti o dotati di raffinata eleganza, tutti insieme formano ormai una bella squadra, una galleria significativa anche per l'efficacia fulminante del segno, per la mordente incisività del raccordo visivo. Se la metrica del comic costringe ad imbrigliare gli intrecci misteriosi e le indagini raziocinanti nella misura del quadretto, sarebbe sbagliato dedurne l'abdicazione più completa, la debordante semplificazione. Nello spazio del fumetto possono imporsi la complessità e la sofisticazione del giallo di classe, le

irrequietezze e gli smalti dei personaggi meno banali. Non è quindi per un'intima impossibilità del mezzo che la raffinata suspense di Nero Wolfe, la sua accattivante drammaturgia sono diventate nelle striscie un'ingombrante presenza. Gli è che gli autori della trasposizione non sono andati oltre la meccanica esteriore dei fatti. I raccordi tra le entrate e le uscite dei personaggi. Nell'autonoma provincia dell'immaginario che è la saga nerowolfiana non hanno messo mai piede, non ne hanno forse sospettato le dimensioni più profonde, le astuzie più vere. L'ironia che fa lievitare le pagine dei romanzi migliori si è volatilizzata fino a fare di un genio eccentrico un inerte grassone, privandoci del compiacimento che deriva dal ge-

sti consueti, dalle regole fisse e dai tics del personaggio.

O. C.

NEUTRON

Guido Crepax
Italia, maggio 1965 (« Linus »).

Salvo errore, nessun personaggio dei comics è decaduto tanto in fretta dal ruolo di protagonista a quello di comprimario. Neutron è stato soppiantato, nel giro di due anni, da Valentina Rosselli, la vistosa ragazza fotografa di professione che sembrava destinata, come le varie Dale Arden, Diana Palmer o Narda, ad essere semplicemente la sua fidanzata (o amante) eterna. Eppure, la sua apparizione nel fumetto italiano degli anni Sessanta aveva avuto un certo significato: a parte un nella composizione grafica e l'adozione d'un disegno raffinato, moderno, per molti versi definibile come « còlto », profondo rinnovamento « dall'interno » c'era finalmente la rottura con gli schemi della spicciola narrativa « nera » a base di criminali in calzamaglia.
Neutron segnava in parte un ritorno all'antico, inserendosi (sia pure con un'aria di disincantata ironia) nella tradizione dei giustizieri provvisti di identità segreta e di poteri sovrannaturali. Era, infatti, l'indolente e coccolatissimo critico d'arte Philip Rembrandt, una specie di moderno Philo Vance dotato però d'uno sguardo paralizzatore che bloccava gangsters, motori e mitragliatrici. Ma Crepax gli aveva messo tra i piedi fin dal principio troppe belle ragazze (Valentina compresa) in **déshabillé.** E siccome il pregio maggiore delle sue avventure stava proprio nel disegno, era inevitabile che la storia prendesse la piega che ha poi preso d'un fanta-erotismo allusivo, in bilico tra realtà trasfigurata e immaginazione onirica.
Nel momento in cui ha accompagnato la sua ragazza nella discesa al mondo dei sotterranei, Rembrandt ha perduto il suo rango di titolare e s'è dovuto accontentare d'essere il fidanzato (tollerante) di Valentina.

S. G. B.

- Pubblicato da «Linus» (1965-67).

NICK FURY, AGENT OF THE SHIELD

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, agosto 1965 (sull'albo « STRANGE TALES », n. 135).

(fra gli altri): R. Thomas (t.), D. Heck (d.), J. Steranko (d.), B. Smith (d.)

Nato nel periodo di massimo successo del personaggio Bond, questo fumetto si inserisce nel genere « fantaspionaggio ». SHIELD (letteralmente « scudo ») è una sigla che sta per « Supreme Headquarters International Espionage Law-Enforcement Division », cioè « Comando Supremo della Divisione Internazionale per lo Spionaggio e il Rafforzamento della Legalità ». Gli agenti di questo organismo dal nome roboante, guidati dal monocolo Nick Fury, combattono contro potentissime quanto improbabili società segrete, in genere capitanate da criminali nazisti. Per giungere all'ambito dominio mondiale esse si servono di strabilianti apparecchiature fantascientifiche, di indiscutibile efficacia spettacolare.

Nel complesso, la strip non sarebbe molto originale (le variazioni sul tema Fleming si contano a decine), se non fosse intervenuto a vivificarla il più originale disegnatore delle ultime leve: quel Jim Steranko che proprio in questa occasione introdusse nei comic books le tecniche e le suggestioni dell'**optical art** e delle figurazioni psichedeliche, rinnovando la grafica dei fumetti ed aprendo la via a sperimentazioni ricche di promesse.

S. F.

NICK HALIDAY

CAPITAN NICK

Keats Petree (t. e d.).
USA, 1953. .

Non è toccata un'esistenza troppo lunga a queste strisce: fra tanti personaggi che superano gagliardi la frontiera degli anni, ripresi dalle abili penne di disponibili artigiani, a Nick non è stata concessa la sopravvivenza. Gli intrecci, che mescolavano le risorse dell'avventura agli inghippi sentimentali, si snodavano in efficaci sceneggiature, senza tuttavia poter vantare particolare originalità. Le « chances » del fumetto stavano piuttosto nell'impaginazione, che metteva a frutto i « fondini » in un gioco chiaroscurale di effetto sicuro e si apriva in « plen air » di limpida suggestione visiva. Gli sfondi naturali, riproposti con segno sapiente e con una tecnica devota al particolare, allargavano indefinitamente l'orizzonte delle vicende calibrandone la risonanza oltre la banalità dei pretesti narrativi. Non a caso Petree veniva dalla pittura e dalla litografia: nelle strisce del buon Nick egli ha lasciato una testimonianza significativa, un avvertimento non disprezzabile: anche i fumetti possono degustare la irripetibilità purché ci sia di mezzo un artista.

O. C.

- *Pubblicato da «Smack!» (1968).*

NICHOLAS BIGGELOW

NICOLA BIGGELOW

Frank Dickens
Gran Bretagna, 1966.

Prodotto certamente «minore» di Frank Dickens, questo character ha tuttavia il merito di testimoniare l'apprezzabile coerenza del suo autore. L'approccio del disegnatore al mondo dei bambini più o meno terribili è, infatti, inconfondibilmente personale: il piccolo Biggelow è praticamente un Bristow allo stato infantile: grassoccio, bugiardo, egoista, sarcastico, ipocrita e infingardo come l'omino con la bombetta. Tra una ventina d'anni, sarà pronto per prendere il suo posto negli uffici della Chester-Perry Inc.

Come nei **Peanuts** di Schulz, gli adulti non compaiono mai: c'è, al massimo, qualche partner che interviene « fuori campo » per dar modo al protagonista e ai suoi compagni di giochi di rivelare i loro sentimenti, le loro reazioni. Il fratellino di Nicola, Henry, viene presentato così come « un'altra bocca da sfamare », o come uno strumento inconsapevole di qualche birbonata che il futuro Bristow escogita nell'ambito della sua ostinata eterna resistenza passiva. Il disegno è semplicissimo, ma efficace nell'impostazione fortemente caricaturale.

S. G. B

- *Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1968-69).*

Nimbus (v. PROFESSEUR NIMBUS)

NOMAN

Reed Crandall
USA, dicembre 1965.

E' uno degli Agenti Tuono e, probabilmente, uno degli eroi più suggestivi dei comic books.

Noman è il dottor Anthony G. Dunn, uno scienziato ultrasettantenne della Organizzazione che, prima di morire, ha trasferito il suo cervello in un androide. Potendo però « spostare » la propria personalità alla velocità del pensiero (attivando via via diversi « corpi ») ha evitato la morte, sicchè gli avversari possono al massimo distruggere i « suoi » corpi (il che, con grave disappunto dell'economato dell'Organizzazione, accade con frequenza assai preoccupante). Noman ha anche in dotazione un mantello con cappuccio che gli consente di rendere invisibile la plastica ed il metallo delle sue incarnazioni. Lontano come dovrebbe essere dai sentimenti « umani », una volta invece s'è anche innamorato, ma è stato forse per una disattenzione dei suoi sceneggiatori.

F. F.

- *Pubblicato da «Eureka Estate 1968».*

NOON

Rowland Wilson (t. e d.).
USA.

Non sembra possibile andare oltre nella parodia del western: l'eroe a cavallo d'una automobile sgangherata insegue il ricercato di turno in un « drive in » mentre si proiettano vecchi cappelloni. Il divertimento che procurano striscie come queste non si fonda solo sul confronto tra il vecchio e il nuovo west, sulla amena confusione tra la civiltà del cavallo e la civiltà della macchina: la deflagrazione è completa, lo stravolgimento parodistico non lascia residui. L'irriverenza disincantata delle tavole di Wilson, un nome nuovo nei comics statunitensi, si scatena senza alcun rispetto prendendo di mira le regole più collaudate. **Noon** che si avvale di un dialogo disinvolto e sfacciato, ha dalla sua un taglio grafico di irresistibile qualità: secco, tutto spigoli e durezze, un divertimento nel divertimento.

O. C.

- *Pubblicato da « Eureka Vacanze ».*

NUBBINS

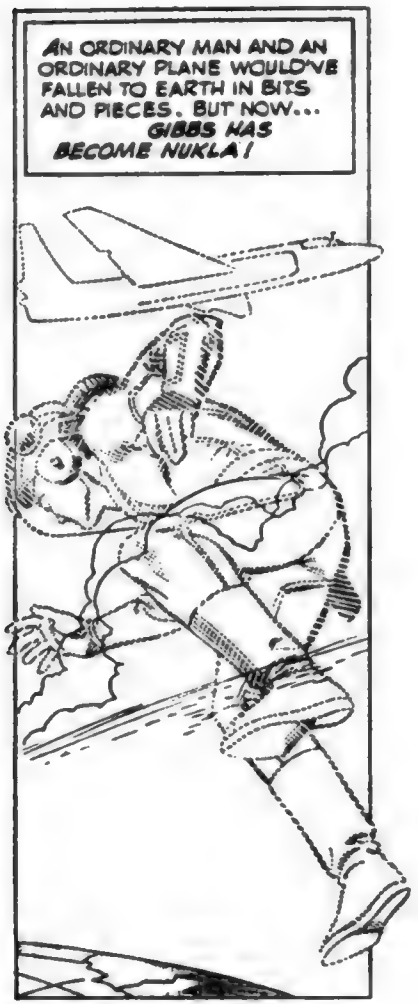
Sam Burnett (t.)e George Crandall (d.).
USA, 1957.
Crenshaw (d.).

Piccolo, biondo, contadinotto, Nubbin è uno dei tanti characters che sono

andati ad aumentare il numero dei « bambini terribili ». Suscettibile come tutti i suoi coetanei, non capisce le ragazzine e le persone adulte, combina un sacco di guai per poi ritirarsi offeso in disparte nel tentativo di capire il perchè delle conseguenti sgridate: è dunque incomprensibile il mondo? Per Nubbin sembra proprio di sì.

La differenza di questa strip da altre consimili è l'ambiente in cui è situata, cioè la campagna. La fattoria, in cui si svolge la maggior parte delle avventure (o disavventure) è popolata di animali parlanti che non condividono le stravaganze dell'eroe: ma non c'è da meravigliarsi, neppure gli uomini s'intendono fra di loro.

G. B.



NUKLA

Dick Giordano (t.) e Sal Trapani (d.).
USA, 1965 (« Nukla »).

Nukla — nome di battaglia di Matthew Gibbs, « Matt » per gli intimi, un agente della CIA nonché pilota di « U2 — ha la possibilità di poter ricomporre le molecole del proprio corpo dopo essere stato « distrutto » da un laser oppure da un'esplosione nucleare. Al massimo, resta per qualche tempo invisibile, ma è tuttavia in grado di ascoltare, parlare ed agire, magari anche emanando scariche elettriche di diverso potenziale (facoltà quest'ultima che gli deriva dall'essere rimasto esposto ad una deflagrazione atomica).

Ma i superattributi dell'eroe, il quale può « resuscitare » a comando, non sono limitati alla sua persona: possono infatti essere trasmessi anche all'aereo ch'egli pilota.

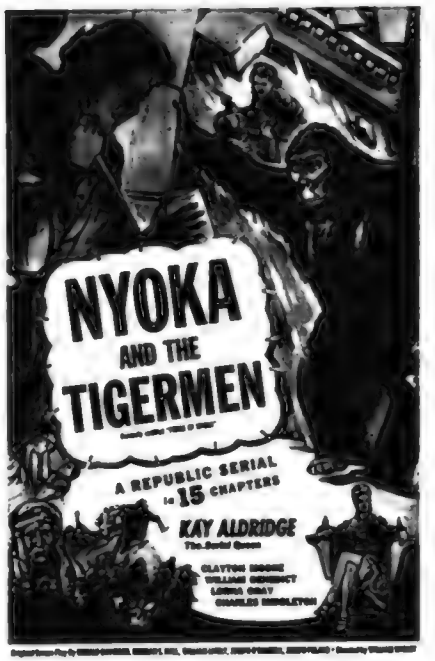
Tra le molte imprese di questo superessere merita cenno una serie di avventure incentrate sulla sua lotta contro il barone Von Zee, capo di una potente organizzazione di impronta nazista decisa a creare una nuova super razza.

F. F

NYOKA, THE JUNGLE GIRL

Al Jetter
USA, 1941.

Dal 1939, anno di nascita di **Sheena, Queen of the Jungle** (v.), i fumetti statunitensi si misero a produrre decine di personaggi congeneri. L'idea era elementare: collocare nella giungla una serie di avventure sostituendo al fascino dell'atletico Tarzan o delle sue molteplici nerborute filiazioni quello di belle fanciulle (o bellissime, a seconda della bravura dei disegnatori), possibilmente svestite.



Queste eroine ebbero un certo periodo di popolarità intorno agli anni Quaranta, ma l'interesse dei lettori si affievolì ben presto costringendo Nyoka e le sue compagne a restare ignorate tra liane e savane, ormai soppiantate da rivali più giovani e più scoperte, e soprattutto dotate di stimolanti superpoteri.

F. F.

- *Edizioni cinematografiche nel 1941 (r.: William Witney e John English; i.: Frances Gifford; 15 episodi, USA) e nel 1942 (r.: Witney e English; i.: Adrian Booth; 15 episodi, USA).*
- *BE. 64; GA. 134; SA. 82.*

ob O

OBELIX

vedi Astérix

Rosso di pelo e un po' tonto, gigantesco al confronto dei suoi compaesani, gli irriducibili Galli, Obélix è uno dei più saporosi personaggi della saga di **Asterix**. Probabilmente è anzi il character più vivo e personale fra tutti, derivando il suo interesse dal non essere una semplice marionetta di carta, ma un vero Uomo (sì, con la U maiuscola) con tutti i difetti e le debolezze. Non certo quella fisica, poiché è a tutti noto che — mostro fra i mostri — Obélix per essere invincibile non ha nemmeno bisogno della pozione magica, essendo da piccolo caduto dentro un calderone colmo. La sua debolezza è sentimentale. Beninteso, è anche leggermente tocco: ma come non commuoversi all'affetto che egli porta al microscopico cagnolino Idéfix? Come non sorridere di cuore allorchè con espressione astutamente allusiva proclama verità lapalissiane e se ne esce nel suo proverbiale « Ils sont fous, ces romains! »? E il suo timido, incompreso e struggente innamoramento per la bellissima Falbala, che lo considera un grande bambino, non è forse la parafrasi — umoristica sì, ma così vera — di tutti gli amori incompresi?
E' questa sua umanità che lo ha reso simpatico, che gli ha permesso di ingigantire accanto alla star Astérix, al punto di essere diventato il comprimario della striscia, subendo lo stesso tipo di evoluzione che ha caratterizzato ad esempio Paperino nei confronti di Topolino, o il Capitano Haddock in quelli di Tintin. L'evoluzione, in definitiva, destinata ai personaggi veramente dotati di « un'anima ».

G. Br.

- *vedi* Astérix.

OLIVE OIL

OLIVA o OLIVIA

vedi Popeye

Si potrebbe supporre che Olive, l'eterna fidanzata di Popeye, possa sentirsi triste dopo anni e anni di fidanzamento, e ormai quasi senza la speranza di essere impalmata dal suo prestante marinaio. Ma sarebbe certamente uno sbaglio, ché se Olive qualcosa volesse davvero se lo guadagnerebbe alla svelta al suono di rudi sventole delle quali, alla pari del fidanzato, sa fare un uso appropriato per difendersi proprio da lui medesimo, dal padre di lui, da Wimpy (v.), dai diavoli o da

qualunque altra entità che obiettivamente possa recarle noia.
Ed è proprio in questa brutalità, in questa schiettezza manifestata più a gesti che a parole (come anzi si sa, il linguaggio dei personaggi è volutamente storpiato nella striscia, quasi a sottolineare la non-necessità dell'espressione verbale e la essenzialità del movimento) che si manifesta l'intima essenza del carattere di Olive: dolce sì nel nome e nei sentimenti, ma nient'affatto propensa a lasciarsi sopraffare da chicchessia: calzante immagine dunque di un matriarcato americano, che l'impostazione eminentemente umoristica della storia non è in grado di dissimulare. La debolezza della donna in altre parole non è che una civetteria, per mezzo della quale ella è in grado di tener sotto controllo la sostanziale sottomissione di Popeye e di tutto il suo *entourage*. E non è un caso che essa sia l'unico carattere femminile di rilievo del comic di Segar.

G. Br.

- *Vedi* Popeye.

Omobono (v. ADAMSON)

ON STAGE

MARY ATKINS

Leonard Starr (t. e d.)
USA, 1957

Se innumerevoli sono stati i tentativi di rendere nei comics il particolare mondo del teatro e del cinema, tentativi tutti presto falliti, **On Stage** si segnala anzitutto per aver vinto il tempo, imponendosi da una dozzina d'anni. Per stare sul sicuro, Starr non ha tenuto conto dei fatti nuovi nello spettacolo americano: la sua Mary Perkins (in Italia Atkins) è una « stella » dell'establishment, protagonista di spettacoli nei migliori teatri newyorchesi, « vedette » di programmi televisivi, « star » di grandi film hollywoodiani spettacolari (ad es. uno dell'orrore). Operando tale scelta, Starr è riuscito a fornire un quadro realistico, niente affatto sofisticato o addolcito di quello che è lo « showbiz » statunitense più consolidato, con una galleria di situazioni e di tipi umani tutti riconoscibili nella cronaca.

Attenendosi a quest'indagine d'ambiente come motivo di interesse principale, l'autore arricchisce tuttavia le sue storie di spunti assai vari: ora vicende di gangsters, ora enigmi polizieschi, ora invece nodi drammatici o sentimentali affrontati senza scadere nel romanzo « rosa » (col quale, sia chiaro, la strip non ha nulla da spartire). Una caratteristica importante del comic, nel quadro spesso troppo schematico degli altri, è di essere costruito « in progress », cioè seguendo lo sviluppo logico della biofrafia dei personaggi. Nel primo episodio, Mary è una ragazza di provincia arrivata a New York per fare l'attrice; in seguito, ha una particina, quindi sale a rango di protagonista, quindi ancora è chiamata a Hollywood e via dicendo. Del pari, la sua vita sentimentale: in principio è nubile, poi conosce un fotografo di un grande rotocalco, Peter Fletcher, infine lo sposa, non senza attraversare, come in ogni matrimonio, periodi di crisi.
Fra i personaggi laterali, un posto a sè occupa Johnny Q., ragazzone dalla fama di gangster probabilmente usurpata e sulla cui verità l'autore stende sempre un velo di mistero. Sul piano stilistico, il disegno di Starr è considerato fra i migliori: se ne apprezza il taglio originale, « cinematografico », delle inquadrature — mai banali — e l'uso del retino e dell'inchiostro « come fossero colori ». Il realismo di fondo del suo segno favorisce soprattutto le atmosfere drammatiche, e non esclude, come hanno scritto Couperie e Horn, « la poesia o il romanticismo. La linea di Starr è vibrante, incisiva e autorevole, ed il suo stile, che combina con successo il vigore espressionistico di Milton Caniff e la classica eleganza di Alex Raymond, è facilmente riconoscibile ».

E. G. L.

- BD. 111 e 113.

Orazio (v. HORACE HORSECOLLAR)

OS 117

Jean Bruce (t.) e Pesegiu (d.)
Italie, luglio 1965 (« Collana Agenti Segreti »).

Quando il fumetto per adulti era nel pieno del suo boom, e la moda degli agenti segreti — stimolata dalla prevaricante azione di Bond — non dava ancora segni di stanchezza, l'editrice Sepim, guidata dall'esperto Tristano Torrelli, lanciò due pubblicazioni di consumo neppure troppo scadenti nella veste grafica: **Calamity Jane,** mitico personaggio del vecchio West, e **OS 117,** riduzione a fumetti delle complesse gesta del popolare « giustiziere » — Hubert Bonisseur de la Bath, per l'anagrafe — ideato da Jean Bruce. Le storie, seppure recavano in testata il nome dello scrittore francese, realizzate in comproduzione con la « Presse de la Cité » di Parigi, mostravano ben labili rapporti con le vicende scritte e testimoniavano solamente una volontà mercantile. Opportunamente propiziata da un generoso erotismo. L'operazione, tuttavia, non durò a lungo, sommersa da nuove avventure (editoriali): quelle « only for men ».

G. B.

OSWALD

Walt Disney
USA, 1926.
Walter Lantz

Creato inizialmente da Disney, questo simpatico animaletto antropomorfo appartiene con maggiore diritto a Walter Lantz, un suo ex collaboratore, che ereditò il personaggio allorchè gli studios di Burbank dovettero cederlo per un cavillo contrattuale alla ditta newyorkese per la quale lavoravano. Disney, tuttavia, non abbandonò del tutto il character, tanto è vero che un suo disegno animato (mutato poi in fumetto) **La lepre e la tartaruga** (1935) ebbe a protagonista Max Leprotto, una gustosa parodia dell'atleta-divo, parecchio somigliante appunto a Oswald il Coniglio.
Lantz, nei suoi « cartoons », si servì di questo personaggio come contr'altare del sorcio Mickey, caratteristico emblema dell'attivismo instaurato dal New Deal rooseveltiano: Oswald è pigro, sonnacchioso, naturalmente portato ad un dolce far niente appena disturbato da imprevisti che l'autore gli risolve (dopo essersi divertito a scuoterlo dalla sua costante oziosità) sempre a suo favore. Se è vero che Oswald sembra « un inno al sonnolento sud » (Alberti), è certo pure che questo coniglio imprevedibile sa scattare improvviso, seminando sorpresa tra i suoi nemici, per lo più sconfitti grazie ad una buona dose d'incoscienza.

P. Z.

PAMPURIO

Carlo Bisi
Italia, 1929 (« Corriere dei Piccoli »)

Pampurio, che tutti gli italiani hanno amato e seguito dagli anni '30, è uno dei « caratteri » più ricchi di interesse e più indicativi fra i personaggi nazionali. Rimastagli l'etichetta di « arcicontento del suo nuovo appartamento », potrebbe venire liquidato quale facile simbolo di una insistente malasorte (anche se di formato minore, tipica di altri eroi dalla meccanica iterazione), che spinge lui e la sua famiglia a cercare l'agognata pace sempre un pò più in là.
Invece, le cause degli spostamenti non sono poi tanto limitate. A quelle di una sistemazione logistica insoddisfacente, vanno aggiunte quella della villeggiatura, dei mobili, del modo come passare il tempo libero, della cameriera, e persino di un cappello nuovo da assestare fra i due gomitoli di lana che costituiscono la sua famosa capigliatura.
E' veramente sorprendente come in ogni sua tavola emerga una qualche osservazione di costume che viene a confermare una costante dell'italiano medio e della borghesia anche attuali. Si direbbe che la società dei consumi, così com'è oggi valutata, non abbia subito grandi trasformazioni, almeno qualitativamente, esistendo già un quarantennio fa tutte le sue premesse. A volte viene spontanea una sostituzione di elementi, spesso la sola collazione è sufficiente.
Questa famiglia, che « lo stipendio lasciar deve / tutto quanto per la neve », e che « ora vuol senza un pretesto / cambiar mobili al più presto » è una fantacaroselliana intuizione. I tre Pampuri e Rosetta (la fantesca), per non parlar del gatto e del canarino, non sono altri che consumatoritipo alla berlina, con tutte le smanie e le frustrazioni del caso.

L. S. B.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1929-1941).*
- *BD. 77; CdP. 72; PR. 348.*

PANORAMIX

vedi Astérix

Il vocabolo « druido » richiama alla mente riti e cerimonie ancestrali, paurose e cruente, ma niente di tutto ciò si intuisce in Panoramix — druido ap-

punto della tribù di Astérix — l'unico in grado di preparare la magica pozione che permetta ai suoi « paesani » di conquistare una forza straordinaria.

La candida figura del vegliardo serafico, burlone all'occorrenza e con la testa un po' fra le nuvole, è quanto di più stridente si potesse immaginare nei confronti della figura tradizionale dello stregone d'altri tempi, misterioso custode di riti esoterici. Forse, proprio da ciò nasce l'interesse per la sua demistificante figura, più uscita dalla « perfetta letizia » di un laico fioretto di S. Francesco, che dal tenebroso sapore della spiritualità gallica. In effetti, Panoramix sembra precorrere i tempi e simboleggiare quei preti-operai che s'infilano nelle fabbriche e nei cantieri cercando di avvicinarsi all'uomo per meglio comprenderne le esigenze spirituali. E infatti a lui si rivolgono con fiducia i Galli della sua tribù, ogni qualvolta vi sia un problema da risolvere, poiché lo sentono il più saggio di tutti loro; e Panoramix li ricambia di questa affabilità, di questo calore umano, scendendo quando occorre al loro livello, sbottando in saporose imprecazioni che se mal si addicono alla maestà della sua missione e della sua figura, incarnano tuttavia perfettamente un popolaresco essere nelle cose.

G. Br.

- *Vedi* Asterix.

PANTERA BIONDA

Dalmasso (t.) e Ingal (d.)
Italia, 1948.

Da cinquant'anni Tarzan è uno dei prodotti più venduti nel mondo, e il grafico del suo successo non accenna a scendere. Nel filone di questa tradizione, con il passare degli anni, si sono inseriti parecchi characters congeneri, magari in gonnella come questa eroina che combatteva contro Giapponesi ed altre insidie nelle foreste del Borneo, affiancata dalla fida nutrice Foglia di Loto e dallo scimpanzè Tao. Compagno abituale della avvenente e discinta tarzanide è l'esploratore americano Fred, che divide abilmente il proprio tempo tra gli impegni della caccia grossa e quelli, certo più gravosi, di partner dell'indiavolata figlia della jungla.

Se il personaggio si riallaccia al mito dell'Uomo scimmia, la motivazione del comic è ben diversa. La bella e seducente figliola si muove nei quadretti al solo scopo di suggerire una grossolana sensualità. L'ambientazione delle sue avventure è l'occasione per presentare una serie di figure femminili discinte e la situazione base la giustificazione per propinare ai lettori un erotismo di bassa lega.

Pantera Bionda è stato tuttavia un comic importante, non per i meriti (inesistenti), ma per quello che ha rappresentato. Fu in effetti il primo che scopertamente, almeno in Italia, puntò sul sesso per affermarsi, il precursore cioè di una editoria che doveva esplodere negli anni Sessanta. Non per caso si è pensato di riproporla in anni recenti ma i fagocitatori di immagini scollacciate erano ormai abituati a ben altre (e più complesse) emozioni.

R. T.

- *Pubblicato da «La giungla» (1948), «Albi del Secolo» (1964-66).*
- *K. 5 e 17.*

PANTERINO

Gian Berti (t.) F.V.T. (d.)
Italia, 1939 (« edizioni Taurinia »).

Cassone (t.) Emilio da Gussola (d.), Ardena (t.) G. Lagna (d.), G. Gnifetti (d. e t.), Umbert (d.)

Fra i tentativi italiani di creare personaggi antropomorfi in contrapposizione a quelli disneyani, anche soltanto per rifarne il verso con sufficiente dignità, un giusto omaggio va tributato a Panterino.

Dal 1939 vari disegnatori, a volte sprovveduti, si occuparono delle avventure senza capo nè coda di questo eroe e dell'inseparabile Coccodrilletto. In seguito gli albi vennero ridotti di formato e riuniti in periodiche antologie, costituendo pertanto il primo tentativo nazionale di fumetti in volume). Un tantino spocchioso l'uno, l'altro legnoso e pavido, insieme sbaragliavano ribaldi dove capitava, anche in altre epoche, muovedendosi disinvoltamente, al contrario dei colleghi congeneri, in mezzo agli uomini. Ma una ragione precisa esisteva ed i lettori la scopersero con sorpresa alla morte di Coccodrilletto: Panterino era un uomo in carne ed ossa che aveva tenuto piuttosto scomodamente nascosto il proprio segreto (il viso celato da una maschera) per non « complessare » il fedele compare.

S. T.

Paperino (v. DONALD DUCK)

Paperon de' Paperoni (v. UNCLE SCROOGE)

PATER FILUZIUS

Wilhelm Busch
Germania, 1872.

Terza della triade anticlericale di Busch, questa storia rincara la dose di **Sant'Antonio da Padova** e della **Pia Elena.** E' una satira piuttosto feroce — considerati i tempi — contro il clero e la sua sete di ricchezza e di onori. Filuzio è un gesuita che cerca con vari stratagemmi di impossessarsi del denaro di un ricco e pacifico borghese. Ogni strada gli sembra buona, utile in ogni caso ai suoi fini. Cerca così di accattivarsi le simpatie della giovane Angelica, ma, respinto, non disarma e corteggia allora le vecchie inutili zie che girano per casa, secondandole nelle loro piccole manie di pie e devote zitelle. Il racconto ha un frequente ritornello che sottolinea la disastrosa conclusione dei tentativi di Padre Filuzius: « Ah! la gente proprio non riesce a capire i modi del clero! ».

Lungo, segaligno, l'aria patita, Filuzius è la caricatura del gesuita secondo lo stile della abbondante letteratura anticlericale: furbo, sornione, ipocrita, adulatore. Lo stile è quello del miglior Busch. Al suo apparire, come già **Sant'Antonio** e **La pia Elena**, anche **Padre Filuzius** venne messo all'« indice » dalla Chiesa.

R. J.

PATORUZU

Dante Quinterno
Argentina, 1928 (« La Razon »)

Patoruzu è un indio patagone dalla forza erculea e dal cuore generoso, un'immagine vivente del proverbiale « scarpe grosse e cervello fino ». In quarant'anni di vita il comic di Quinterno (ossia don Julian de Monte Pio) ha visto agire nei suoi quadretti tre generazioni della dinastia dei Patoruzek: il nonno rimasto nella nativa Santiago del Estero, il figlio andato a vivere nelle bidonvilles di Buenos Aires ed il nipote nato nella metropoli. Le storie dell'inizio, al massimo ingenue e schematiche, ebbero molto successo presso il pubblico della provincia, il quale si riconosceva non soltanto nelle minime vicende, ma sopra tutto nella particolare atmosfera, ispirata ad una « cultura » agricola e sottosviluppata.
Un primo scontro psicologico venne a

galla quando la furbizia contadina di Patoruzu s'imbatté nella malizia tutta cittadina di Isidoro, un suo parente bonearense. Con l'apparizione del più giovane dei Patoruzek il comic si trovò ad un bivio: gli s'impose una scelta tra la tradizione rurale (quella appunto del padre inurbato) e quella di massa della grande città. L'impasse, ad onta di una certa godibilità delle storie, non venne affatto superata ed il personaggio è andato gradatamente perdendo di interesse.
Per i lettori più giovani, Quinterno ha ideato **Patoruzito**, un ragazzino che ha ricalcato in tono minore le avventure dei più popolari progenitori.

H. P.

- *CC. 1; L. 47; WA. 327.*

PATTI

Hamilton (t. e d.).
Gran Bretagna, 1968 (« Daily Mirror »)

Nella breccia aperta di **Jane** (v.), la piccante bellezza che gli inglesi dipingevano molti anni fa sulla torretta dei loro carri armati, irrompe ora un'altra biondina tutto pepe: anch'essa ammicca sorniona dalle pagine del « Daily Mirror ». Le striscie raggiungono la loro particolare piacevolezza attraverso i graffi e le unghiate dell'ironia, la sapida caratterizzazione dei tipi e la allettante suggestione del sex-appeal. Hamilton mostra abilità di buona grana nel volgere in caricatura gli spunti e i pretesti dei racconti in bilico tra l'osservazione curiosa, attenta al particolare, e il taglio sintetico, essenziale della parodia. Nell'ambito di un intrattenimento di franca evasione, che non disdegna tuttavia qualche labile aggancio al costume contemporaneo, questo fumetto conferma la vocazione anglosassone all'humour, la capacità di prender in giro senza nulla concedere sul piano del gusto.

O. C.

- *Pubblicato da «Eureka» (n. 8).*
- *PA. 211.*

PAUL TEMPLE

Francis Durbridge (t.) e John Mc Namara (Mcn.) (d.).
Gran Bretagna, 1957 (« Evening News »).

Talvolta al servizio volontario di Scotland Yard, talaltra del servizio segreto di spionaggio, questo poliziotto indipendente è protagonista di vicende gialle felicemente intrecciate e risolte dalla penna di uno dei migliori specialisti anglosassoni del momento, alcune opere del quale sono state di recente portate anche sui teleschermi italiani (*Melissa, Giocando a golf, una mattina*).
Paul, a differenza di molti suoi colleghi, è felicemente sposato con Steve, una perfetta donna di casa. Una delle virtù della strip sta indubitatamente nell'abile alternanza dei momenti di tensione con quelli di pace famiglia-

re, quando Paul si gode una fumata di pipa fra le quattro pareti con maigrettiano sussiego. Il disegno di Mc Namara, forte e non sempre gradevole, tutto giocato sul contrasto fra pesanti retini e leggeri sprazzi di luce risulta tuttavia estremamente efficace. Il personaggio gode di vasta popolarità in Inghilterra e nell'Europa del nord.

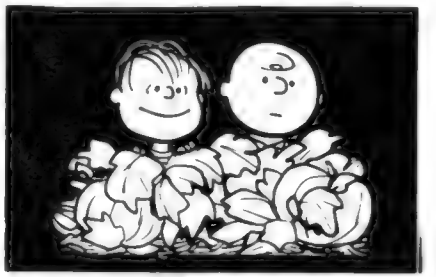
G. B.

- *Numerose edizioni cinematografiche ed un serial tv.*
- *Pubblicato da «Eureka Magnum» (1969).*
- *GA. 52.*

PEANUTS

Charles M. Schulz
USA, 1950.

Non sono poche le persone che ammettono d'essersi affezionate (o abituate) ai **Peanuts** dopo un'iniziale indifferenza. L'iterazione ostinata delle situazioni, propria di tutti i comics, assume infatti, nel caso di questa strip, un ruolo indispensabile di me-



diazione fra l'autore e il lettore, rende cioè più chiaro il discorso di Schulz. Il quale è stato classificato non proprio a torto fra i seguaci dei post-freudiani, ma è anche e soprattutto un poeta. I suoi piccoli personaggi rappresentano, sì, un vero e proprio spaccato (più che un'eco) della società opulenta con le sue inquietudini, le sue contraddizioni e frustrazioni, ma al momento giusto sanno tornare bambini e con il loro candore e le loro ingenuità rimettono in discussione praticamente tutto, dalla psicanalisi alla massificazione, dalla cultura « condensata » alla corsa al successo, dalla protesta nevrotica alla ricerca di simpatia.
Questa riduzione dei miti adulti a miti dell'infanzia (che è poi una continua altalena fra disperazione e ottimismo, fra critica di costume e favola umoristica) spiega l'immenso successo che i Peanuts hanno ottenuto non soltanto fra gli intellettuali, ma anche a livello di consumo popolare, e perfino tra i bambini. E' un fumetto, cioè, che permette (e anzi sollecita) più di una chiave di lettura, e come tale è diventato una moda, uno dei contrassegni tipici d'un'epoca.
Nella piccola commedia umana di Schulz, non c'è un character che non abbia un ruolo essenziale: i protagonisti, certo, sono Charlie Brown, il cane Snoopy, Linus e Lucy Van Pelt. Ma anche Patty, Violet e Sally (la sorellina di Charlie) fanno la loro parte con sufficienza e alterigia, come si conviene a future rappresentanti del matriarcato; e Schroeder che adora Beethoven e suona tutto il giorno il suo pianino da pochi soldi rappresenta egregiamente la sicurezza che nasce dal delirio dell'immaginazione; mentre Pig-Pen, con la sua assoluta rassegnazione alla sporcizia che lo ricopre e quasi lo nasconde, sembra quasi provenire dal mondo di Beckett, dalle estreme propaggini del dramma esistenziale.
Dei tre primattori, Charlie Brown è quello che fa più tenerezza: testone, ingenuo, fiducioso, è votato all'insuccesso, sia che giochi a baseball, sia che voglia abbordare una ragazzina o che tenti di far volare un aquilone. Ma riprova sempre, e non abbandona la speranza di integrarsi, nonostante

le beffe atroci di Lucy che ostenta la sua perfidia e la sua arroganza come un surrogato di sicurezza. Forse il più saggio è Linus (il più piccolo) che col dito in bocca e la coperta appoggiata alla guancia ritrova la felicità, o almeno la stabilità (è infatti capace, a volte, di giochi d'abilità straordinari). Ha fatto in fretta, insomma, ad assorbire tutta la sapienza di una società nevrotica.

Scrittore raffinato (il suo linguaggio ha una dignità letteraria insolita nei comics), Schulz è un disegnatore di rara efficacia: con pochi tratti, con un'economia di mezzi che ha del prodigioso, riesce a tradurre in immagini eloquenti la minima sfumatura psicologica di ciascun personaggio implicato nel suo dramma sorridente della non-integrazione.

S. G. B.

- *Due film a disegni animati, di Lee Mendelson e Bill Melendez:* It's the Great Pumpkin, Charlie Brown *e* A Boy Named Charlie Brown. *Con quest'ultimo titolo è stata presentata a Broadway, anche una commedia musicale.*
- *Le strips vengono regolarmente raccolte in volume dalla « Holt, Rinehart & Winston » nell'edizione originale (la « Fawcett Publications Inc. » le ristampa in forma di pocket books) e dalla « Milano Libri » in versione italiana.*
- *Larga applicazione dei personaggi nel campo dei giocattoli, dell'abbigliamento per bambini, della decorazione, eccetera.*
- *Coi nomi di Charlie Brown e Snoopy sono stati battezzati rispettivamente il modulo di comando e il modulo lunare dell'astronave Apollo 10.*
- *Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1965-69), «Corriere dei Piccoli» (1950).*
- *BD. 105, 153, 183, 199 e 219; CA. 10 e 14; DC. 62/64; E. 16; EC. 269; FO. 117; GU. 361/402; L. 1 e 47; MA. 185; PA. 12/13 e 195/196; PL. 20; SO. 201.*
- (0037), (0157), (0299), (0326), (0395), (0405), (0562), (0565), (0568), (0573), (0638), (0658), (0666), (0815), (0844), (0850), (0959), (0967), (1159), (1255), (1457).

PECOS BILL

Guido Martina (t.) e Pier Luigi de Vita (d.)

Italia, 1949 (« Albi d'oro »).

Raffaele Paparella (d.), Dino Battaglia

tinua e disperata ricerca di spazio dove impegnare le sue poliedriche incapacità.
Ogni compromesso con il mortale avversario è vano; ogni offerta, anche la più allettante, respinta. Ogni volta che appare il topino nero, il gelo scende nelle ossa del povero Pete.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

PENGUIN, THE

Bob Kane
USA, 1940.

Ammaestratore di uccelli, inventore di gazze ladre meccaniche e fabbricante di ombrelli dagli incredibili congegni, il grasso e ingegnoso Pinguino ha inaugurato nei fumetti di Batman l'interminabile serie dei goffi fuorilegge che agiscono con preavviso, quasi a non lasciare nulla di intentato per finire nelle prigioni dell'immaginaria Gotham City. In più, questo vilain ha il problema di una zia che lo ritiene una persona rispettabile e che entra in scena di tanto in tanto, costringendolo a borghesi compromessi col giustiziere mascherato, pur di salvare la pace in famiglia. Nonostante la banalità delle situazioni e la prevedibilità degli svolgimenti, i suoi scontri con Batman hanno il merito d'essere un poco più movimentati di altri, grazie ai trucchi fantascientifici da lui di volta in volta escogitati.

S. G. B.

- *Vedi* Batman.
Nel film Batman *il ruolo venne affidato a Cesar Romero.*

PENNA BIANCA

Guido Martina (t.) e Pier Luigi de Vita (d.)
Italia, 1949 (« Albi d'Oro »).

Il fumetto western italiano ha probabilmente spezzato il mito — ereditato dal cinema e dai fumetti statunitensi — che tutti gli indiani dovessero essere nemici ingiustificatamente dei bianchi, crudeli e traditori.
Penna Bianca è una figura ancora abbastanza inconsueta per l'epoca. Cacciato dalla sua tribù (sta per essere ucciso perchè accusato di viltà), il giovane incontra **Pecos Bill** e ne diventa, oltre che il compagno di avventura, il confidente, il fratello di sangue. Spesso rischieranno reciprocamente la vita per salvarsi da pericoli di ogni genere.
Se la tipologia dell'indiano infido è consueta, quella dell'indiano pusillanime non lo è per nulla.
Penna Bianca, che « impara » il coraggio vivendo al fianco di un bianco, ha contribuito a infrangere il tabù frettoloso ed accomodante del pellerossa fanatico e insensibile, solo perennemente in cerca di scalpi con cui ornare la capanna.

E. M.

PENNY

Harry Haenigsen
USA, 20 giugno 1943 (« Herald Tribune »).

Penny, che dai tratti somatici si giurerebbe di un biondo tendente al rossiccio, è la tipica « deb » del dopoguerra, usufruttuaria di una libertà non direttamente meritata ma della quale fruisce a piena gola come di un insindacabile diritto: sommatoria vivente, insomma, di tutti quei tics e bisogni della gioventù dei consumi che di volta in volta abbisognano di una indagine per potersi definire abitudini o necessità. In lei, collezionista di ritmi e di autografi, fanatica di sport e di cinema (o dei suoi divi), ma indipendente e decisa, si ritrova il simbolo di quei frutti, già formati ma ancora acerbi, cresciuti a ormoni e vitamine, che gli scossoni della società decideranno se portare o meno a maturazione. Il disegno, non personalissimo, appartiene all'iconografia anglosassone delle strips di grande tiratura.

L. S. B.

- *BD. 119; CA. 8; WA. 149.*

PERRY RHODAN

Karl-Herbert Scheer & Clark Darlton (t.) Kurt Caesar (d.).
Germania, 1968 (« Perry Rhodan »).

Nato come personaggio letterario (beninteso di una letteratura di consumo), esso ha incontrato un successo tale da indurre a una versione cinematografica e ad una riduzione a fumetti, che ne ha definitivamente consacrato a livello popolare l'enorme diffusione. Ogni settimana, centinaia di migliaia di persone trepidano per le sue avventure. E il fenomeno ha destato inquietudine e perplessità.
Il succo della saga è detto in poche parole: Perry Rhodan governa un territorio sterminato (grazie anche alle straordinarie capacità tecnologiche di una civiltà altamente progredita, quella degli Arkonidi) standosene arroccato in una città, Terrania City, situata in mezzo al deserto di Gobi. Ciò che rende interessante la vicenda sono i particolari, più che l'impianto generale. Contrariamente a tanti eroi dell'avventura, Perry è un capo alquanto brutale, autoritario e perfino spietato. Naturalmente, per un parziale disinnesco di carica, è stato naturalizzato americano, ma il grande eroe teutonico, il Sigfrido di razza superiore, rispunta inevitabilmente.
Il fatto che Perry incontri tanti incondizionati consensi, ovvio riflesso di un nazionalismo sentito sotto la pelle, costituisce l'aspetto irritante e sottilmente disagevole: negli Arkonidi che controllano un impero grande ma in via di decadenza, passando la mano ai Terriani, sembra di ravvisare l'antico impero romano, ricostituito e difeso ormai solo da Barbari, che possono farlo grazie alla potenza del loro

(d.), Francesco Gamba (d.), Gino d'Antonio (d.) e altri

« Deep in the heart of Texas / the stars at night are high and bright »: si apre così, con una scena di bivacco, il fortunato ciclo di questo leggendario eroe del Texas (per anni creduto un personaggio non italiano per quanto restava estraneo agli schemi del sentimentalismo e alle tipiche limitazioni dei personaggi di creazione nazionale). Pecos Bill conosce il linguaggio dei coyotes ed è fratello degli indiani. Alto, biondo, ma con una curiosa **mèche** scura, l'atletico cow-boy appare all'improvviso sul suo cavallo nero (« Turbine »). Camicia azzurra, bracciali di cuoio, giubbetto di pelle, fazzoletto e pantaloni rossi: questa la sua divisa. Non porta che raramente il fucile e lo usa solo in casi disperati: la sua arma è il lazo, che lancia con strabiliante abilità, per difendersi o, più spesso per difendere gli altri e riparare un'ingiustizia; sa opporsi con eguale energia ai fuorilegge bianchi e ai pellerossa ribelli. Per lui non esistono discriminazioni di razza. Nemico della violenza, si batte per ristabilire la pace e l'amicizia e, compiuta la sua missione, scompare in groppa al suo destriero risalendo fra i cavalieri del cielo.
Le sue avventure si svolgono in un Texas favoloso, tra deserti e montagne, nelle città dei cercatori d'oro, fra carovane, bivacchi e piantagioni di cotone. Lo scenario delle sue avventure è visibilmente documentato e reso con indiscutibile efficacia. La ragazza che lo attende trepidando alla fine di ogni impresa è una graziosa biondina, Sue; ma più spesso gli è al fianco un'altra donna: Calamity Jane, ex-fuorilegge, ex-svaligiatrice di banche, abilissima, coraggiosa. Con l'aiuto dell'eroe — al quale è legata da una sorta di telepatia e del quale, naturalmente, è innamorata — Calamity si mette al servizio della giustizia e si redime. Pecos Bill è l'espressione di un gusto, di una moda, non legato ad un determinato sfondo socio-culturale: ma le sue avventure varie ed interessanti, anche a distanza di anni, non hanno perso lo smalto del loro fascino.

E. M.

- *Pubblicato da «Albi d'Oro» (1949-'55), «Pecos Bill» (1960), «Pecos Bill» (Alpe, 1956), «Pecos Bill» (Torrelli, 1964).*
- *DC. 125; FO. 14.*

PEDRITO EL DRITO

Antonio Terenghi (t. e d.)
Italia, 1951.

Nato, come spiega l'autore, per smitizzare il tipico sceriffo hollywoodiano dalla colt infallibile e dal pugno al fulmicotone, Pedrito è il difensore della legge a Tapioka City. Rude e inflessibile nell'adempimento delle sue funzioni, fra le pareti domestiche, è invece succube della moglie, l'energica Paquita. La consorte non gliene perdona una, e il pover'uomo deve escogitare i più strani alibi per potersi bere in pace il suo goccio di whisky. Anche se al rientro dal saloon l'attendono puntualmente le solenni mattarellate di Paquita (forse un « ricordo » della matriarca Petronilla). Alla sua maniera, comunque, è uno sceriffo in gamba e assolve al suo difficile compito con dignità sopperendo alle sue deboli forze con i più sottili sotterfugi: proprio gli stessi che gli procurano il suo alcool quotidiano.

E. M.

- *Pubblicato da « Monello » e « Albo dell'Intrepido ».*

PEGLET PETE o PEG-LEG-PETE
GAMBADILEGNO

Walt Disney
USA, 21 aprile 1930.

fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Taglia-ferro, Paul Murry

Il « villain » della lunga avventura disneiana si chiama Peglet Pete, ossia Gambadilegno, che appare per la prima volta in **Steamboat Willie** (il primo disegno animato sonoro di Disney, 1928): è ancora un gattaccio, però, su due zampe, prepotente e malvagio.
Per esordire nei comics, Pete dovrà attendere il maggio del 1930, quando avrà ruolo di rilievo in una storia

nella quale Topolino è impegnato a risolvere una complessa questione di eredità: è ancora giovane e non ha la grossa corporatura che lo caratterizzerà in seguito. Seminudo, indossa un gilè ed una bombetta da mafioso, porta una pistola alla vita e al posto della gamba sinistra il classico sostegno del corsaro mutilato.

Pete non è certamente un'aquila, e il cervello di tutte le sue imprese (nefande) sarà sempre un altro: Lupo, nei panni di un segaligno ometto con palandrana, cilindro e ghette, più adatto a vendere — nella tradizionale iconografia del West — pillole e taumaturgiche pozioni antireumatiche; o Squick, strozzino da quattro soldi, ma validamente impegnato nella prevaricazione dei diritti altrui; o anche Grillo Grifi, una spia solerte ed enigmatica non priva di una seria coscienza professionale. A Pete non farebbe difetto la forza bruta, ma è un fatto che se il suo lungo duello ha visto vincitore Topolino per astuzia e intelligenza neppure s'è rivalutato coi cazzotti. E dire che ha tentato tutti i mezzi per sbarazzarsi del suo irriducibile nemico. Lontano dal terribile topo, Gambadilegno vivrebbe una vita abbastanza felice, potrebbe dedicarsi ai suoi traffici di contrabbandiere, di boss della malavita, di onesta spia in cerca di formule atomiche e di piani segreti. Ma sul suo cammino troverà sempre quel piantagrane esaltato, nutrito di ideali perbenistici, che gli manderà all'aria ogni cosa. Si potrebbe anche affermare che le sue multiformi attività sono imputabili proprio a Topolino, che lo obbliga ad una con-

sangue incorrotto. Ancora una volta, insomma, traspare inquietante il mito della razza superiore.

G. Br.

- *Edizione cinematografica (r.: Unser Bild, i.: Lang Jeffries; serial, Germania 1967).*
- *K. 14; « Pardon » 8/1969.*
- (0647).

PETER PAT

PIERO PAT

Mo' Leff (d.) e John Campbell (t.).
USA.

L'ispirazione per il protagonista di questo comic la diedero a metà due noti romanzi: « Orizzonte perduto » di Hilton e « Peter Pan ». L'eroe (un ragazzetto in pantaloncini e pullover, tanto saggio e onesto), trasferito dal nostro tempo nell'anno 1000, in compagnia del nano Pom, sulla traccia di un anello ereditato dal padre, scopre in una valle inaccessibile una misteriosa Shangri-là, ove si ripetono immutate le vicende buone e cattive di oggi. Il giovane, neppure a dirlo, si dispone immediatamente al fianco di Giuditta, una giovane regina che sta per essere detronizzata da malvagi usurpatori. La storia — non conclusa con il matrimonio dei due verdi eroi, giacchè scoprono di essere fratelli — non espone particolari meriti e si affida piuttosto ad una corretta tecnica che riesce a far superare al lettore le secche di improbabili vittoriosi combattimenti di Peter con belve, mostri preistorici e giganti incombenti come montagne. Da notare, semmai, il suggestivo uso del colore, unico motivo autenticamente fantastico delle strisce di Leff.

G. S.

- *Pubblicato da « Tre Porcellini » (1935).*

PETE THE TRAMP

SALTAFOSSI, DI MALINPEGGIO, PETE IL VAGABONDO, MICHELACCIO, PIPPO IL BARBONE

C. D. Russell
USA, 1932, (« N. Y. American Journal »).

C. D. Russell, già assistente di Percy Crosby per **Skippy,** lanciò nel 1932 questo personaggio come figura secondaria nel racconto « Judge ». Pete è un vagabondo che più che « vivere » di espedienti, di questi si accontenta pur di arrivare alla sua modesta razione di cibo giornaliero (condivisa dal cagnetto giallo). Nonostante tutto, è sorretto nell'indigenza da una visione della vita che gli conferisce un carattere sereno ed una indefettibile dignità: non ha ambizioni (anche se il frenologo Zuk gli attribuisce indiscutibili qualità di « leader »), ed ha ben chiara la misura di energie cui verrà sottoposto nelle prossime ventiquattro ore.

Inevitabile è il confronto con l'altro più celebre vagabondo, Charlot, (quello delle mediocri edizioni fumettate), nel quale Pete non ha certamente la peggio, sia per la genuina invenzione della sua patetica e umorosa fisionomia, sia per le invenzioni, di stampo « zavattiniano » che animano le sue divagazioni di barbone soddisfatto.

L. S. B.

- *Pubblicato da « Rin Tin Tin » e « Audace » (1933-38).*
- *K. 16; SO. 376; WA. 240-1.*

PETROSINO

Ferdinando Vichi
Italia, 2 gennaio 1938 (« Avventuroso »).

Il 12 marzo 1909, a Palermo, veniva assassinato Giuseppe Michele Petrosino, un investigatore americano (nato però nei pressi di Salerno), il quale stava conducendo una accanita lotta contro il racket della malavita organizzata: la mafia siciliana e l'internazionale « Mano Nera ». Il mistero della sua morte contribuì ad accentuare la leggenda che già si era formata attorno alla sua figura e di lì a poco il poliziotto divenne un eroe dei fascicoli settimanali che, negli anni Venti, lo diffusero come « il Sherlock Holmes d'Italia ». Le ragioni della sua versione in strisce non esclusero tuttavia una precisa motivazione politica: in clima sciovinistico, Petrosino poteva rappresentare l'italico contraltare da opporre ai tanti agenti segreti dei fumetti. Per altra via, puntando sulla sua non ancora tramontata popolarità, poteva essere portavoce delle scelte ufficiali. Non per caso, dunque, il suo irriducibile avversario nelle tavole è un ebreo, il sinistro Monk Eastman, coadiuvato da una crudele mezzosangue (Mabel).
I diversi capitoli, estranei a qualsivoglia dato storico riguardante il vero personaggio, risultarono segnati da un insolito gusto grandguignolesco. Una

sconcertante serie di truci delitti si adunò attorno alla figura « diabolica » del deuteragonista: veleni, torture, smembramenti e crudeli mutilazioni furono di sfondo alle sue azioni, collocandolo a mezzo tra il Rasputin della leggenda e il « monaco » di Matthew Gregory Lewis.

C. B.

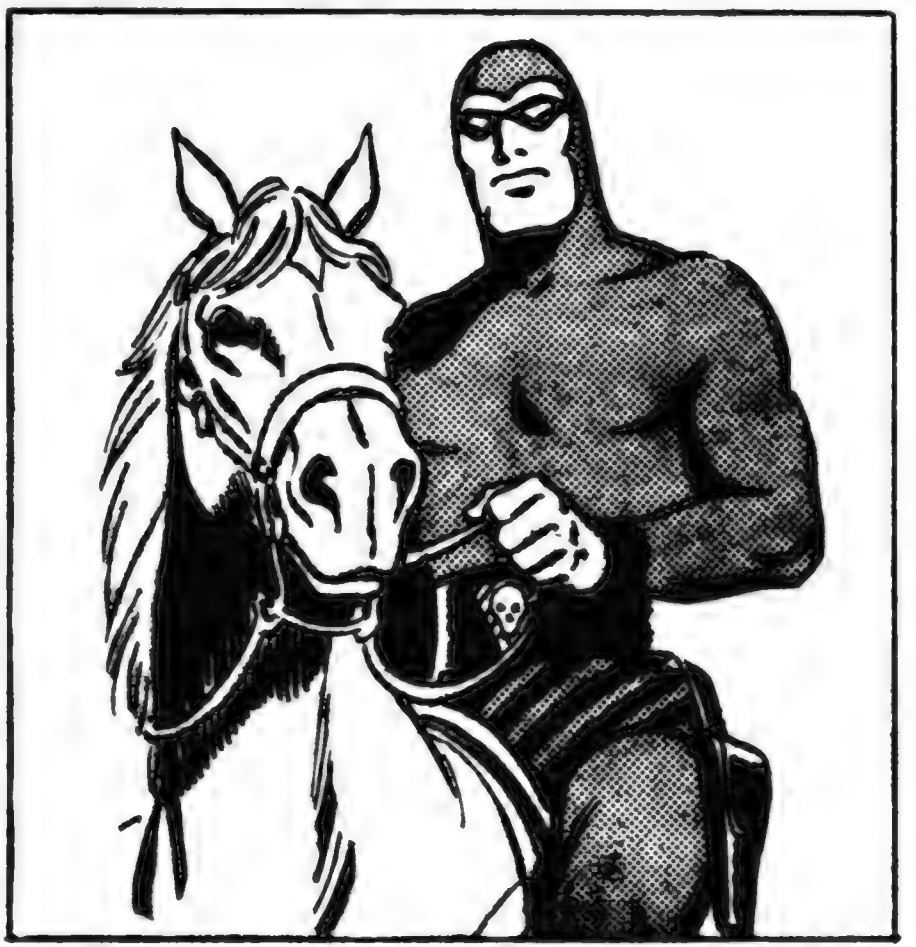
- Pubblicato da « Avventuroso ».

PHANTOM, THE
L'UOMO MASCHERATO

Lee Falk (t.) e Ray Moore (d)
USA, 15 febbraio 1936 (« N.Y. American Journal»).

Wilson Mc Coy (d.), Sy Barry (d.), Bill Lignante (tavole domenicali e comic books)

Nel 1936 il King Features Syndicate decide di affiancare ai personaggi che già strabiliano mezzo mondo un eroe di nuova concezione: una misteriosa e soprannaturale figura dal volto mascherato e la rossa guaina (in breve, negli USA e altrove, i proseliti dell'« Uomo Mascherato » non si conteranno).
Antefatto: nel 1536, il superstite di un orrendo massacro compiuto dai pirati, giura sul teschio del padre (in gioventù, mozzo di Colombo nel periglioso viaggio al Nuovo Mondo) di riservare la propria vita e quella dei suoi discendenti allo sterminio della pirateria, inserendosi in una catena senza fine di giustizieri anonimi.
Nella prima avventura, l'**uomo mascherato** dei nostri giorni sottrae l'esploratrice Diana Palmer dalle mani di una banda che vuole estorcerle il segreto circa preziosi giacimenti d'ambra in un favoloso cimitero di balene e sventa pure le minacce dei Singh, anche loro interessati al ritrovamento.
La realizzazione di « Phantom » (l'Ombra, il Fantasma) è del duo Lee Falk (brillante giornalista e scrittore di teatro) Ray Moore, il cui tratto nervoso e sommario si traduce in uno stile essenziale e ricco di suspense. Moore sparge intorno all'eroe donnine parecchio sexy (non prive di inquiete tendenze), cui i nostri censori si preoccupano di correggere sorprendenti maxyscollature e microgonne. Anche se « Panthom » non bada alle moine di queste bellone (se non per cavarsela in qualche particolare frangente); il suo cuore è solo di Diana. Anche a lei, del resto, non mancheranno romantici pretendenti. Uno di essi, Godfrey Prescott, un atletico giovane dalla pigrizia ostentata, è, nelle intenzioni — poi abbandonate — di Falk, lui stesso un « Phantom ».
Quando l'Uomo Mascherato è in guai seri, il suo fido e tempestivo lupo (« Diavolo ») non esita ad assalire qualche belva furente o a chiamare in soccorso la tribù dei Bandar, i pigmei della giunga, protettori nei secoli degli averi e dei segreti dell'Uomo Mascherato.
Quando Moore è costretto a cedere il suo posto a McCoy, la storia si trasforma in una scherzosa avventura ai limiti dell'assurdo (sirene mistificatrici, crudeli regine o principessine da favola con interessati primi ministri che aspirano al trono). I personaggi negri, intanto, « non sono più i selvaggi terribili delle storie del '36, ma acquistano una loro preziosa consistenza... Falk descrive un ambiente negro con una propria intrinseca vitalità, con propri problemi ».
Per i successivi quindici anni la leggenda dell'« Ombra » che nulla può fermare (le sabbie mobili o le sette misteriose, gli stregoni o le piante carnivore, i giganti od i gnomi) continua



senza alcuna originalità mentre l'eroe guizza di albero in albero, come Tarzan, per raggiungere i malviventi e stampigliare sul loro volto il marchio infuocato del teschio.
Nel 1961, grazie alla mano di Sy Barry (fratello di Dan disegnatore di **Gordon**) la saga del giustiziere in calzamaglia acquista nuovo movimento ed una dimensione più originale e moderna. Con il suo intervento rinnovatore ancora lunga vita è assicurata ad un eroe tra i massimi del « comicdom ».

S. T.

- *Edizione cinematografica (r.: B. Reeves Eason; i.: Tom Tyler; serial in 15 episodi, USA 1943).*
- *Edizione cronologica, « L'uomo mascherato » (Eureka Packet, n. 1, dicembre 1968).*
- *E.G. Laura: « L'uomo bianco e il terzo mondo attraverso il personaggio di The Phantom » (Quaderni di comunicazioni di massa no. 1).*
- *Nel 1939-40 R. Lemmi realizzò alcune storie copiando i « cartoni » di Moore).*
- *Pubblicato da «L'Avventuroso» (1936-41); « L'Avventura » (1944-49), « Il giornale dell' Uomo Mascherato » (1946-49), « L'Illustrazione dei ragazzi » (1947), « Albi Furore » (1953-54); dal 1958 al 1962 dagli albi Nerbini; in seguito dalle edizioni Spada.*
- *BD. 71 e 75; BE. 65; CA. 6; DC. 84; GA. 126; L. 25; MA. 128; ME. 14 e 38; TR. 7; WA. 260/61.*
- (0147), (0541), (0616), (0712), (0733), (0747), (1011).

Phil Corrigan (v. SECRET AGENT X-9)

PHILEMON

PETRONIO (Vilt) o FILEMONE (Mondadori)

« Fred » (Othon Aristidès)
Francia, 1965 (« Pilote »)

Philémon, o dell'avventura fantastica. E' probabile che un giorno, quando anche il fenomeno del fumetto sarà stato analizzato storicamente in tutta l'accezione del termine, al comic di Fred verrà assegnato un posto simile a quello occupato in letteratura da « Alice nel paese delle meraviglie ». Con quest'opera, infatti, esso ha in comune il sostare magico ai limiti dell'incredibile e, se vogliamo, il senso inquietante del fantastico. L'impianto delle storie è abbastanza insolito: Philémon, tranquillo ragazzo di campagna, vive vicende straordinarie; ma ogni qualvolta le racconta al padre, un contadinotto di solidi principi e dalla limitata fantasia, rischia di venire preso a scapaccioni.
Dalla costante contrapposizione fra la realtà soggettiva e quella banale quotidiana dalla quale egli cerca di fuggire per salvarsi dall'incomprensione del prossimo — fa eccezione il bizzarro zio Feliciano — nasce una malinconia struggente, un inconfondibile sapore di fiaba, che nulla deve alla oleografia tradizionale e che conserva invece la sofisticata carica delle divagazioni oniriche di « Alice ». Quel trovarsi sospesi in una dimensione rarefatta, con le cose che cambiano continuamente aspetto e funzioni, con il fluire di un tempo irreale che perennemente porta a qualcosa di inatteso riconducono in modo indefinibile ai sogni di ciascuno, ad un « déjà vu » impalpabile che non potrebbe essere ricreato con più puntuale sottigliezza.

G. Br

PHOEBE ZEIT-GEIST

Michael O'Donoghue (t.) e Frank Springer (d.)
USA, 1966.

Prodotto tipico della « Evergreen Review » (dove nacque come **feuilleton** illustrato), la martoriata eroina di O'Donoghue e Springer ha senza dubbio un mordente satirico più feroce rispetto ad altri personaggi femminili proposti dai comics degli anni sessanta. Phoebe non si limita infatti a viaggiare nello spazio e nel tempo, ma è addirittura (il suo cognome in tedesco, significa appunto « spirito del tempo ») testimone e vittima delle nefandezze e delle perversioni, più o meno occulte, d'ogni paese e d'ogni epoca.
Denudata a colpi di frusta da un sadico ufficiale nazista, la bellissima opulenta Phoebe viaggia appesa alla corda d'un elicottero che la sballottola tra cime di grattacieli e cartelloni pubblicitari, muore e resuscita un paio di volte, capitando in mezzo a torturatori, avvelenatori, necrofili, pederasti, lesbiche, tossicomani, maniaci omicidi e « voyeurs » generici. Il suo ritorno alla festa della gente-bene dal-

la quale era partita ha tutta l'aria d'essere il principio d'un nuovo ciclo di avventure terrificanti.
Praticamente, essa è una Jane che ha letto Lovecraft. Nuda come la celebre biondina di Norman Pett, la defunta e resuscitata Zeit-Geist non si muove fra giovanotti eleganti, creatori d'alta moda e sceicchi innamorati, ma conosce gl'incubi delle dimensioni ignote ed esplora, anzichè le possibilità ma-

trimoniali, gli abissi della coscienza: tutto questo, naturalmente, rimettendoci la vita, ma non certo il sonno. Perchè Phoebe non si prende sul serio, e si fa gioco, anzi, di quel sottobosco dell'industria culturale che prospera all'insegna dell'orrore e dell'« osé ».

S. G. B.

- *« Le avventure di Phoebe Zeit-Geist », ed. Feltrinelli 1968.*
- *Pubblicato a puntate su «Feltrinelli K» (1966-67).*
- *MA. 215.*
- (1205). (1215)

PICCOLO RANGER, IL

Andrea Lavezzolo (t.) e Francesco Gamba (d.).
Italia, 1958 (« Collana Audace »).

La storia è presto raccontata: Ted Teller, un ranger accusato ingiustamente di aver collaborato con gli indiani, viene condannato dai federali; suo figlio Kit, adottato dal sergente O' Hara, riuscirà a scoprire la verità e a riabilitarne l'onestà. Un nucleo, dunque, non estraneo all'abituale iter narrativo dei fumetti western

prodotti in Italia negli anni Cinquanta. L'esperienza di Lavezzolo riuscì tuttavia a rendere il personaggio meno sciatto del solito e, grazie anche al tratto semiumoristico di Gamba, a staccarlo in qualche modo dalla tradizionalità, di cui i Rangers, la fidanzatina (Claretta) e la spalla umoristica (il baffuto, vecchio « Frankie ») erano evidente testimonianza a carico.

Prodotto da più di dieci anni e stampato anche all'estero, è, con **Zagor il solo albo a strisce ancora presente nelle edicole italiane.**

G. B.

Piccolo Re (v. LITTLE KING)

PICCOLO SCERIFFO, IL

Tristano Torrelli, Giana Anguissola (t.)
Italia, 10 luglio 1948 (« Il piccolo Sceriffo »).
L. Zuffi (d.)

Kit, figlio dello sceriffo Hodgkin, vendicata la morte del padre ucciso dai banditi, ne prende il posto. Affiancato dalla sorella Lezzie, da un grassone di nome Piggie e da Flossie, la « ragazza che ama », lotterà per vent'anni al servizio della legge.
Sul successo popolare della serie (come per quella di **Sciuscià**) ha influito nettamente il fattore età. Essendo sui sedici anni, al protagonista fu facile conquistare l'immediato favore dei lettori suoi coetanei, che lo vedevano come un eroe inimitabile. La storia, di rado interessante, fu impastata di una elementare ingenuità ed anche il tratto di Zuffi, incerto e non troppo felice, non rappresentò di certo un punto a favore di un comic che il gradimento della massa giovanile volle portato dall'albo a strisce al formato tascabile e poi a quello « gigante ». Resta, tuttavia, un fatto di costume e la spia di un sottosviluppo non ancora superato.

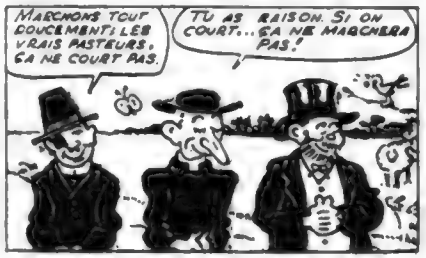
G. B.

- *Torrelli e la Anguissola hanno scritto una serie di libri con le avventure de « Il piccolo Sceriffo », illustrati da Ferdinando Tacconi (1951). Dalle avventure di Kit, è stato tratto un film « Il piccolo sceriffo » (1950).*

PIEDS NICKELES, LES

Louis Forton
Francia, 1908 (« L'Epatant »).

Derivando il proprio nome da una forma dialettale transalpina che sta ad indicare coloro che hanno in uggia il lavoro e che campano d'espedienti truffaldini, gli allegri ribaldi di Forton (Ribouldingue, Croquignol e Filochard) iniziarono la saga delle loro avventure quadrettate in un giornale « per famiglie ». Per usare un termine di nuovo ma già abusatissimo conio, dietro queste burle umoresche si nascondeva, ed in maniera del tutto trasparente, una globale contestazione del sistema. I tre compari se la prendevano con tutti i miti e i tabù della società borghese, con le leggi rappresentate da



ogni forma di polizia, col militarismo di qualsiasi bandiera. Si trattò quindi di un fumetto satirico, che giocò per il lettore francese, a diverso livello, un ruolo eversivo (sul piano del divertimento) molto importante. Le strisce, munite di baloons scarsamente scritti, per lo più racchiudenti le battute essenziali, erano accompagnate da un testo raccolto in righe compatte ai piedi di ogni quadretto. Gli eroi hanno indubbiamente rappresentato una tappa fondamentale nella storia del fumetto francese, come formazione culturale « clandestina », i cui intimi significati di natura anarchico-sociale sono stati acutamente individuati da Jean-Luc Godard quando ha messo sottobraccio all'attore Belmondo (protagonista del provocatorio **Pierrot le fou**, 1965) una antologia di queste personalissime tavole.

P. Z.

- *Quattro edizioni cinematografiche: un disegno animato di Emile Cohl e Benjamin Rabier (1917) e tre film con attori nel 1948 e nel 1950 (regia di Marcel Aboulker) e nel 1964 (regia di Jean-Claude Chambon).*
- *Ristampa cronologica (editore Offenstadt) in tre volume di grande formato con introduzione critica: « La bande des Pieds Nickelés » (1967).*

«Les Pieds Nickelés s'en vont en guerre» (1968), «Les Pieds Nickelés en Amerique» (1969).

- *Pubblicato da «Jumbo» (1932-34).*
- *BD. 23, 31 e 53; BE. 68 e sg.: GA. 149; MA. 61; PE. 84; PL. 19; PR. 282.*
- (1123), (1226), (1270).

PIER CLORURO DE' LAMBICCHI

Giovanni Manca
Italia, 1930 («Corriere dei Piccoli»).

Lo scienziato ha sostenuto per lo più nei fumetti il ruolo del «savant fou» proteso alla conquista ed al dominio del mondo, di regola destinato ad essere travolto dal coraggio un po' ottuso del solito eroe che farà polpette dei marchingegni più complicati. Nel 1930 si affacciò invece questa figuretta dignitosa e bonaria, più adatta ad un burocrate che ad un uomo di scienza. Dovuto alla amabile penna di Manca, il pelatissimo professore si dedicava ad esperimenti casalinghi, ma non per questo meno sensazionali, in uno sgangherato laboratorio di farmacista di provincia, rinverdendo nei giovani lettori il mito di una solitaria genialità fatta di ricerche empiriche e misteriose, legata più alla tradizione alchimistica che alle moderne tecniche di ricerca.

A l'ineffabile Pier Cloruro capita dunque di realizzare, con una formula segretissima, una **arcivernice** che può dar vita ai disegni. Bastano pochi colpi di pennello, intinto nella diabolica mistura, per animare una qualsiasi immagine. La rivoluzionaria invenzione è però causa di continui guai: acquistata la terza dimensione, i personaggi spesso si ribellano alla nuova condizione e spesso disadatti al caotico mondo moderno se la prendono con il loro malcapitato creatore. Il quale però non demorde, e ad ogni settimana ripropone l'esperimento con diletto dei lettori e rinnovati guai per sè, inoffensivo e simpatico Frankenstein fumettistico.

R. T.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (anni '30), «Il Giorno dei ragazzi» (1967-68).*
- *BD. 77; PR. 170.*
- (0782).

Pietro Gambadilegno (v. PEGLET PETE)

PINKY RANKIN

Dick Floyd (t. e d.)
USA, 1940 («The Daily Worker»).

Pubblicato dal quotidiano del partito comunista americano, è forse il comic meno conosciuto degli Stati Uniti: proibito in diversi stati dell'Unione, boicottato in molti altri, solo poche migliaia di copie del «Worker» diffusero le «sunday pages» di Floyd. Cercando nelle tavole un particolare impegno ideologico, non si può tuttavia non rimanere delusi: Pinky Rankin non si qualifica mai come marxista, nè le sue avventure belliche si discostano in qualche misura da quelle di un Terry o di un Winslow. Ciò è spiegabile solo rifacendosi al «browderismo», ossia alla linea politica (poi bollata come revisionismo di destra) imposta al partito comunista americano dal suo segretario, Earl Browder: integrazione nel sistema, patriottismo, esaltazione dell'«american way of life» e appoggio al riformismo del New Deal (durante la guerra, allineamento nel fronte antifascista e difesa della patria). Pinky Rankin, incarnazione del contributo dei marxisti americani alla guerra antifascista, sarà quindi un soldato modello, deferente e rispettoso della gerarchia militare. La sensibile differenza s'individua nel fatto che i resistenti francesi, che agiscono in collegamento con lui e le forze americane, sono posti sullo stesso piano dei soldati statunitensi, contrariamente agli altri comics USA che ne fanno dei boy-scouts dotati di tanta buona volontà ma incapaci di grandi cose senza l'aiuto degli agenti yankees. Anche in questo caso, tuttavia, la Resistenza francese è vista come un fronte monolitico (non è possibile distinguere il gollista dal cattolico, il liberale dal comunista) e non si tace la volontà di mostrare Pinky come un individuo perfettamente integrato fra gli altri militari.

U. S.

- *GU. 239.*

PINOCCHIO

Collodi nipote (Paolo Lorenzini), Walt Disney, Jacovitti, Manca e Pier Carpi (t.) e Carlo Cossio, Giorgio Scudellari, Tempesti, équipe Disney, Jacovitti, Giobbe, Manca (d.)

Italia e Usa, rispettivamente: 1937, 1938, 1939-40, 1944 (pubbl. nel '47), 1945, 1968.

Il celebre burattino protagonista della favola che Carlo Lorenzini (Collodi) scrisse svogliatamente per assolvere a qualche debito di gioco nel 1883, e che ebbe in passato celebri illustratori (tra i quali l'esemplare Mussino), ha tentato in più occasioni vari cartoonists, soprattutto italiani. Il primo a trascriverne in fumetto le peripezie fu Carlo Cossio, l'ideatore di **Dick Fulmine,** nel settimanale «Pinocchio» (inizio 30 maggio 1937). Cessate le pubblicazioni, la testata passò a Nerbini, che riaprì il settimanale un anno dopo (15 maggio 1938) con la direzione di Collodi nipote (Paolo Lorenzini). Questi scrisse per il disegnatore Scudellari varie storie, pubblicate in seguito in albo, che, discostandosi parecchio dall'originale, mutarono Pinocchio in un disordinato errabondo in vena di continue monellerie. L'interpretazione grafica quanto mai «legnosa» si modificò con il disegno più semplificato di Tempesti, ma i risultati parvero egualmente inefficaci.

Nel dopoguerra, i comics suggeriti dalla favola collodiana sono stati numerosi: quelli della équipe Disney (sulla scorta del disegno animato prodotto a Burbank, che liberamente mutava in

una scenografia altoatesina l'atmosfera « castagnaccio » del paesotto toscano di Collodi); di Giobbe, con disegni al massimo stilizzati e ingenuamente infantili; di Jacovitti, con un'estrosa, graffiante e incattivita traduzione, secondo la ben nota disposizione dell'autore verso una surreale ferocia (a puntate nel « Vittorioso »); infine, di Giovanni Manca, nel 1968, su sceneggiatura di Pier Carpi. Quest'ultima versione è, probabilmente, la più fedele al testo d'origine. Il libro-album, di grande formato e a colori, insinua la

Il Pinocchio di Disney

convinzione che Pinocchio, riletto e filtrato da Manca secondo il proprio gusto grafico, abbia trovato collocazione nella medesima ideale cittadina in cui l'umorista fece vivere un suo popolare personaggio: Pier Cloruro De' Lambicchi. Geppetto, somaticamente, potrebbe essere un fratello povero del bistrattato inventore. Il lindore e la freschezza di tratto che spiccano nelle tavole testimoniano la sempre intatta serenità dell'ottuagenario disegnatore: proprio l'opposto della versione Jacovitti, che tende a smitizzare il significato della favola negando che la lenta evoluzione del personaggio da burattino di legno a essere umano stia a significare la conquista della saggezza e quindi della libertà.

P. Z.

- *Pubblicato da «Pinocchio» (1937-38, Cossio), «Pinocchio» (1938, Scudellari), «Topolino» (1946, Disney), «Vittorioso» (1947, Jacovitti).*
- *L. 24.*
- (0230), (0330), (0979), (1189), (1202), (1378)

PIONNIERS DE L'ESPERANCE, LES

Roger Lecureux (t.) e Raymond Poïvet (d.)
Francia, 1946 (« Vailant »).

E' uno dei pochi comics francesi di fantascienza, e senz'altro tra i migliori e più interessanti in assoluto. I « pionieri » della vicenda (Rodion, Tangha ed i loro amici Maud e Tsin-Lu) hanno dilatato i confini della « space-opera » fumettata con intelligenza ed ottima tecnica. Le grandi saghe spaziali, l'esplorazione di mondi lontanissimi e meravigliosi, i combattimenti titanici ed i viaggi verso l'ignoto hanno trovato la loro pur valida espressione in un'avventura molto bella e famosa degli anni Cinquanta: « Jardin fantastique ». In essa, i quattro amici, per l'occasione divenuti piccolissimi, affrontano una serie di pericolose vicissitudini (soprattutto a causa della loro ridotta altezza) in un pianeta sconosciuto.
Non mancano, ovviamente, reminiscenze di **Gordon** o di **Brick Bradford**, ma il disegno veramente splendido (Poïvet è ritenuto oggi uno dei migliori illustratori francesi) della ventina di episodi sin qui realizzati riesce a far tacere gli inevitabili raffronti.

F. F.

- *BD. 95, 97 e 163; MA. 133; P. 3; PL. 347.*

PIPPO

Benito Jacovitti
Italia, 1940 (« Il Vittorioso »).

Personaggio emblematico di una particolare condizione, Pippo è stato per anni l'alfiere di un giornale cattolico e ne ha materializzato — quale protagonista di storie per ragazzi — gli ideali e le aspirazioni, nonché entro certi limiti le lezioni morali.

In realtà, si tratta di un ragazzo come tanti: d'indole buona, intelligente e furbo, tipica incarnazione dei boy-scouts di tutti i paesi e di tutte le età. Debitamente disposto a difendere con la forza gli oppressi e i deboli, ha raccolto gli ideali cavallereschi del « buon tempo antico » e li rivive aggiornati alle esigenze della nostra epoca.

Nato in tempo di guerra, egli ha « combattuto » prima contro gli inglesi; è passato poi (in una disincantata avventura che rimane forse il capolavoro di Jacovitti, « Pippo e il dittatore ») attraverso le conseguenze di un'Italia toccata dagli orrori del nazismo, per finire a lottare contro **Zagar** (v.), attraversando paesaggi reali come il West o immaginari come quelli del sogno.

D'altra parte, a non fossilizzare il comic in una funzione unidirezionale, Pippo è stato « fornito » di due amici fidati, che rappresentano altri caratteri ed altre tendenze. Pertica, lo spilungone svampito, sempre pronto a cacciarsi nei guai per la sua dabbenaggine, e Palla, tipo di grassone che individua l'aspetto terra-terra della compagnia, con la sua estrema disponibilità alla fifoneria. Al terzetto si aggiunge un delizioso cane, Tom, creatura insolitamente seria e « normale » nel bizzarro mondo di Jacovitti.

Oltre agli aspetti moralistici della strip, è da annotare come lo spedire i personaggi attraverso le più impensate avventure dia modo all'autore di dar fondo a tutta la funambolica abilità del suo estro: Pippo è stato protagonista di una storia di fantascienza (« La bomba comica »), di una stralunata peregrinazione tra i faraoni (dove per inciso Nerone aveva sembianze e tics mussoliniani, è andato sulla Luna (anche se si trattava solo di un sogno) e fra gli spadaccini del '500, in un incantato racconto sospeso tra fantasia e realtà. E neppure gli sono state risparmiate avventure aeree; guerresche, africane o indiane.

G. Br.

- *Pubblicato da «Vittorioso» (1940-60).*

Pippo (v. GOOFY)

PIP, SQUEAK & WILFRED

Austen Bowen Payne
Gran Bretagna, 12 maggio 1919 (« Daily Mirror »).

Animali « per caso », in quanto accettati dal vicinato come tre ragazzi per bene, secondo quel tocco di surreale che accompagna le creature quando escono dalla tana, Pip (il cane che fa « l'omino »), Squeak (il pinguino longilineo) e Wilfred (il coniglio che pare impastato di cioccolato e gridolini) sono matti come gli anni in cui nacquero: i « roaring twenties ». I primi due decenni delle loro tavole li affidarono all'affetto imperituro dei lettori inglesi. Dopo il ritiro discreto nel periodo insonne delle « coventrizzazioni », essi riapparvero sino al 1955, sempre accompagnati dalla penna del creatore, il quale continuò a ricevere visite dai loro fans anche dopo la scomparsa dei suoi eroi dai quadretti.

Le allegre vicende dei tre rispettano tutti i crismi del fumetto tradizionale: ma con l'aggiunta per soprammercato di didascalie riassuntive, per chi avesse badato più alle loro smorfie che a quello che dicevano. Golosi, distratti, piagnoni, ma « fishing for compliments », i characters suggerirono la fondazione di una « Wilfredian League of Gugnuncs », che li elesse a padrini di iniziative di beneficenza per tutto il Paese.

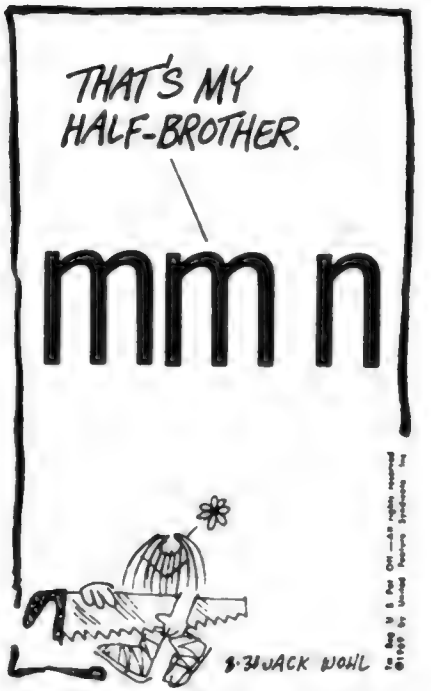
L. S. B.

- BD. 53 e 55; PA. 206; PR. 111/12.

PIXIES

Jack Wohl
USA, 1965.

I **PIXies,** nella denominazione americana, sono le lettere ed i numeri così come si trovano nei differenti corpi dei caratteri da stampa, nei campionari dei tipografi. Wohl ne ha fatto, antropomorfizzandoli, dei segni prodigio. A volte allineandoli per quelli che sono, e prendendo a prestito della battuta la loro « fisionomia » grafica, a volte deformandoli e sfruttandoli per il paradosso che ne deriva.



Essi si esprimono a botta e risposta in uno spazio ben delimitato, ove sono chiamati « in scena » senza costumi; il risultato è immediato e spesso bruciante. Anche il lettore meno esigente ne sa captare l'umorismo diretto e sintetico, forse anche preferendolo a quello a più « piani ».
Nel passaggio dalla lingua originale alle traduzioni, è evidente che molte « gags » vanno perdute, ma se il « 12 », accennando al suo successore, pronuncia la battuta: « Sta arrivando quello iettatore », c'è il caso che l'humour risulti pressochè universale. E che l'osservazione della « è » alla vicina « e », che si scusa dell'accento « perchè a Parigi la portano tutti » non lo sia di meno.
Wohl, se non ha aperto una via maestra dell'umorismo, è sicuramente approdato ad un genere personalissimo e ricco di trovate: ad una « animazione » senza movimento che traduce l'inquietante ambiguità di personaggi lettere che ingenuamente siamo portati a considerare immutabili. E magari anche privi di « carattere ».

L. S. B.

- Edizioni antologiche, « Alfabeat » (Bompiani, 1966) e « I conformali » (Bompiani, 1969).
- Pubblicato da «Intrepido» (1967-68), «Tommy» (1968-69).

PLACIDE

Benjamin Rabier
Francia, 1923

Gédéon, l'anatroccolo rinnegato dal collo assurdamente lungo, incontra Placide sotto un albero. Anche lui ha un'amara esperienza da riferire: è un cane sapiente, caduto in disgrazia perchè un incipiente strabismo lo ha reso incerto negli esercizi di equilibrismo. Accomunati dal destino di creature « ratées » dalle maggioranze, i due s'intendono a meraviglia, guidati in avventure minime dalla fantasia sommessa e dalla immediatezza cromatica del loro autore, passato ad occuparsi di loro dopo aver collaborato a « Rire » e a « Pêle-Mêle ».
Le vicende sono chiaramente dedicate alla prima infanzia: tutta la simpatia deve venire convogliata prima verso il becco di Gédéon, subito dopo verso il comprimario Placide. Anche se gli è stato assegnato un triste colore di muffa, il bastardino sa ridere e dare al suo occhio storto un'espressione sempre ammirata per l'amico a due sole zampe. Primate di Snoopy, non è l'indispensabile spalla del divo Gédéon, ma quando appare non è di troppo.

L. S. B.

PLUTO

Walt Disney
USA, 8 luglio 1931.

fra gli altri: Ub Iwerks, Floyd Gottfredson, Win Smith, Carl Barks, Harvey Eisemberg, Al Lewin, Al Taglia-ferro, Paul Murry

Nel bestiario antropomorfo disneiano ostentano la loro presenza anche gli animali-animali: quelli che « sotto la maschera » nascondono una natura poco dissimile da quella apparente. Quando Pluto apparve per la prima

volta, era un cane a tutti gli effetti: faceva « bau », scodinzolava e fuggiva da un accalappiacani che, se non era Gambadilegno, ne aveva perlomeno l'aspetto. A quell'epoca, quando fu prodotto **The Chain Gang** (1930), Pluto non era ancora il fedele amico di Topolino; era semplicemente un quadrupede copiato dalla iconografia della tradizione cinofila anglo-sassone: un essere cioè dolce, desideroso di affetto, che l'uomo (anche se la colpa è sua) non sempre com-

prende. Al richiamo di Mickey, il personaggio « tout court » non poteva non rispondere: gli si schierò decisamente a fianco con fedeltà istintiva. Se Pluto non parla, certo pensa. E questo suo ragionare viene proposto al lettore (al solo lettore, perchè i vari personaggi disneiani non hanno modo di accorgersene non avendo Pluto a disposizione molti mezzi di comunicare), il quale divide così, complice la penna del cartoonist ed una serie di bollicine, le ansie, le apprensioni, le tentazioni dell'eroe a quattro zampe. Ai compagni di lavoro Pluto riserva soltanto festosi abbaiamenti o minacciosi latrati.

R. T.

· *« Il Disney stampato » (In « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

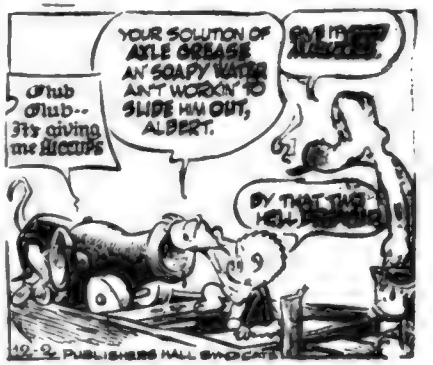
POGO

Walt Kelly
USA, 1943 (in edizione « sindacata » 1949).

Pogo, opossum in « buona fede », nacque in un comic book del 1943. Gli toccava un piccolo ruolo, giacchè il protagonista era un ragazzino (Bumbazine) al cui fianco stava l'alligatore Albert. Feroce e fanfarone (voleva addirittura mangiarsi il nostro eroe), quest'ultimo prometteva « mari e monti » senza mai combinare nulla. In seguito sembrò a Kelly che « gli animali fossero un soggetto più stimolante e divertente da disegnare » e il fanciullo sparì dalle strisce. Fu allora che gli animaletti cominciarono a parlare tra loro (« gli esseri umani non ne comprendono il linguaggio » dice Kelly « poichè gli animali pensano non valga la pena farsi intendere dagli umani ») e Albert ad essere più malleabile (anche se, ogni tanto, inghiotte per errore, uno « speleologo », come lo chiama lui).

Il comic book cessò le pubblicazioni nel 1947, ma da quelle stesse avventure l'autore trasse materiale per un comic strip che, ambientata nella palude di Okefenokee (la vera Okefenokee si stende per 2.000 km. quadrati nelle zone sud-est della Georgia e nord-est della Florida), venne sindacata nel maggio 1949 con una diffusione capillare in USA e all'estero. Altri characters si unirono presto ai due protagonisti: **Churchy la Femme**, un tartarugo « verace » ispirato cantautore di « nonsense »; **Howland Owl**,

intellettuale che ostenta e strumentalizza a fini meschini il suo « scibile »; **Beauregard**, il segugio vanesio (parla di se stesso in terza persona) capitato per caso nella palude inseguendo un



evaso, e che di continuo evoca il bel tempo che fu; **Porky-Pine**, il porcospino filosofo e brontolone con un cuore più grande di lui; e moltissimi altri (se ne possono contare fino a centocinquanta).

Nello scenario della palude, o degli altri lidi dove giunge il suo bestiario (Marte, ad esempio: ma sarà poi Marte, o non si tratterà piuttosto della nostra « vecchia » Terra che abitiamo da tanto tempo senza averla ancora scoperta?), Kelly, amabile fustigatore dei costumi, svolge un «suo» discorso, irrecusabile e personalissimo, che è lo specchio di una società acutamente individuata. La prima condizione è che si sappiano decifrare le non semplici distorsioni colloquiali e i metaforici almanaccamenti che affollano le sue « sgradevoli » strisce.

S. T.

· *Edizione tv a disegni animati (NBC, maggio 1969).*

· *Edizione antologica, « Pogo », ed. Milano Libri, 1965.*

Pubblicato da « Linus ».

· *BD. 105, 153, 175, 180, 183, 185 e 219; CA. 14; DC. 59; GU. 361; L. 4; MA. 188; PA. 148; PL. 310; SO. 81 e 351.*

· (0042), (0078), (0292), (0396), (1134), (1423).

Poldo (v. WIMPY)

POMPEO BILL

Davide (Mario Faustinelli)
Italia, 1942 (« Albi Audace »).

Nato negli anni '40, questo comic di Faustinelli (animatore nell'immediato dopoguerra del gruppo veneziano dell'« Asso di Picche ») doveva, nelle intenzioni dell'esordio, godere di una più ampia collocazione. Il maturo marinaio, somigliante in qualche modo a Popeye, naufragato presso la dimora di uno strambo scienziato ideatore di una « macchina del tempo », avrebbe dovuto cioè visitare varie epoche. Col primo episodio, infatti, si portò nei grandi spazi del vecchio West, ma fu la fine delle sue ambizioni di temponauta. Nel West, mutatosi nel più avventuroso « Pompeo Bill », vi rimase assieme alla onnipresente pipetta cacciata tra i denti, e fu protagonista, con l'amico Tapioca, di godibili vicende contrassegnate dal paradossale grafismo del disegnatore lagunare; uno stile agile e scattante, quasi che i personaggi, soprattutto quelli delle tavole appartenenti alla seconda metà degli anni quaranta, si trovassero ad agire in un ambiente di ridotta attrazione gravitazionale.

P. Z.

- *Pubblicato da «Asso di Picche Comics» (1946).*

PONYTAIL

Lee Holley
USA, 1960.

Fra le testimonianze quadrettate da salvare, una selezione delle tavole di questo comic documenterebbe in modo puntuale voghe, manie, idoli della breve stagione dei teenagers contemporanei. Nata nel 1960, la ragazzina dai capelli trasformati, secondo la moda corrente, in una appariscente coda-di-cavallo si è andata via via mutando così da somigliare oggi a Candice Bergen, recente astro del firmamento hollywoodiano. « School-mates » di Ponytail sono giovani fusti (più indaffarati a disquisire di carburatori e magneti, che non a farle la corte) e la rosea Sugar-Bee, trasudante twiggymania, giacchè l'immagine dell'efebica indos-

satrice, come quella dell'angelo custode, aggredisce la « cicciona » ogni qual volta essa si prepara a divorare le consuete montagne di panini con hamburger e cipolla o i mastodontici ice-cream festonati di ciliegie e banane.

S. T.

- *Pubblicato settimanalmente da « The Overseas Family », il giornale per le famiglie dei militari americani di stanza in Europa e da « Ciao Amici ».*
- *CA. 13.*

POP

John Millar Watt
Gran Bretagna, 1921 (« Daily Sketch »).
Gordon Hogg (« Gog »)

Pop (un borghese di medio censo, sui cinquant'anni) non è quello che si intende per un tipo « simpatico », anche perchè gli obesi hanno tradizionalmente l'obbligo di esserlo a tutto tondo: ma, se nato meno panciuto e più capelluto, si venne trasformando, ci debbono pur essere state delle buone ragioni da parte del suo creatore che lo ha portato avanti per oltre venticinque anni.

A parte le caratteristiche inequivocabilmente anglosassoni degli ambienti e dei paesaggi, della costante irreprensibilità nel modo di vestire (giacca nera, calzoni e gilè chiari e cravatta a farfalla, solo leggermente scalfiti dal mutare delle mode: è passato dal cilindro ad un cappelluccio minimo in bilico sulla rasata sfericità del cranio) e dell'imperturbabilità dei gesti, ciò che si ricorda negli sketches in quattro tempi di questo Jiggs-Churchill è la originale costruzione scenica delle vignette, appaiate nell'azione e unite dalla botta e risposta del testo oppure singolarmente disposte in progressione perchè la terza sia di attesa per l'esplosivo finale. I pretesti dell'humour sono quelli dei picknicks, dei sù e giù in tramways, ma anche quelli deputati dei vestiti da pagare alla moglie (sopravvanzante nella statura). Il disegno è spesso basilare e sempre di gradevole supporto visivo: lo si distingue di colpo per i suoi ampi fondali bianchi da cui Pop si stacca netto e perentorio.

L. S. B.

- *BD. 55; PA. 202; PR. 262; WA. 318.*

POPEYE

BRACCIO DI FERRO

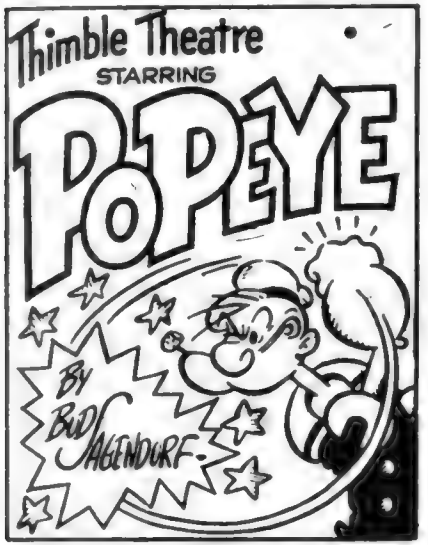
Elzie Crisler Segar
USA, 17 gennaio 1929 (« New York Evening Standard »)

Tom Sims (t.) e Bela Zaboly (d.), poi Bud Sagendorf.

E' questo uno dei casi non frequenti nell'universo dei comics di *self made hero*. La sua storia è nota: Popeye, creato nel 1929 quale personaggio secondario della strip « Thimble Theatre », per il successo incontrato ne divenne stabile interprete e poi protagonista assoluto. Anche le sue peculiarità fisiche ne risentirono: da marinaio goffo e mingherlino si mutò in un tipo prestante e robusto, degno in tutto del rispetto di milioni di lettori. Altrettanto nota è la sua caratteristica fondamentale: la forza di Popeye è straordinaria grazie ad un adeguato consumo di spinaci, inghiottiti in qualunque momento, ma specie quando la situazione si è fatta particolarmente difficile per lui.

Forse si può ravvisare in questo dato uno dei motivi più profondi del successo di Popeye (è un po' il discorso che si può fare per **Asterix** (v.) nella

Francia degli anni Sessanta). Popeye, il marinaio guercio che esce dall'America degli anni successivi alla grande crisi, rappresenta con la sua « magica » scatola di spinaci il toccasana capace di superare tutte le difficoltà. E difficoltà non mancano mai al prestante marinaio dalla lingua storpia, ma le supera di buon grado, anche quando si tratti di pericoli inusitati o insoliti: lo abbiamo infatti visto combattere con egual lena contro le mitologiche Arpie (ovviamente deformate in una umoristica stilizzazione moderna) o contro demoni invisibili ma non per questo



meno noiosi. E nulla impedisce di credere che queste mostruosità abbiano rappresentato per il subcosciente del lettore medio di allora gli spettri che turbavano i suoi sonni: la fame, la disoccupazione, l'inflazione e via discorrendo.

Con il suo vigore erculeo di eroe buono, Popeye, onesto e lavoratore, sobrio e ingenuo, è il paladino di quei buoni sentimenti che la « sana » America puritana non cesserà mai di apprezzare al di sopra di ogni altro requisito. Non per niente, egli si trova nel mezzo di altrettanti personaggi-simbolo, strumenti non casuali per mettere in risalto la sua unicità: dalla paziente **Olive Oyl** (v.), che condannata all'eterno ruolo di fidanzata non manca tuttavia di rappresentare la perfetta matriarca americana, padrona e signora occulta di quella società; a **Wimpy** (v.), ozioso e ingordo parassita, pronto a dare qualunque cosa (fuorchè lavoro) in cambio di un hamburger; al padre stesso di Popeye, mostruoso vegliardo di 99 anni e ancor ricco di una insopprimibile vitalità. Nonostante la progressiva banalizzazione della striscia, dovuta all'inevitabile logoramento di lustri e lustri, è giustificato ritenere gli anni d'oro di Popeye come una delle più originali creazioni di tutto l'universo dei comics.

G. Br.

- *Numerosissime edizioni animate cinematografiche e televisive; anche edizioni radiofoniche.*
- *Edizioni antologiche: « Braccio di Ferro » (Garzanti, 1965) e « Diavoli e spinaci » (Mondadori, 1968).*
- *Ricca utilizzazione pubblicitaria per prodotti commestibili e non.*
- *Pubblicato da «Bombolo» (Cine-Comico) (1935-36), «Jumbo» (1937-38), «Paperino» (1937)-38), «Audace» (1938-39), «Contastorie» (1946), «Linus» (1965-69), «Vitt».*
- *BD. 39, 71 e 75; CA. 3; DC. 47; GA. 167; GW. 17; L. 40; MA. 75; ME. 16; PA. 100, 144 e 195; PL. 102.*
- (0030), (0043), (0130), (0469), (0723), (0730).

POTTSY

Jay Irwing (t. e d.)
USA

Se la tradizione famigliare degli Irving era quella di vestire la divisa dei « cops », il giovane Jay, pur essendosi sottratto alla regola, vi aderì egualmente con la creazione di questo character. Pottsy è infatti un poliziotto, ma tuttavia ben diverso da quelli che hanno prolificato nelle strisce. Non è un « duro », nè tanto meno un diligente servitore della Legge: si potrebbe dire che è finito dentro l'uniforme proprio per sbaglio. Maldestro, un po' malizioso e tanto sognatore, porta in giro il suo corpaccione con la tipica sbadataggine dei non-eroi. C'è in lui forse anche un pizzico di poesia, ma soprattutto il ricordo degli scombinati patetici policemen di Mack Sennett

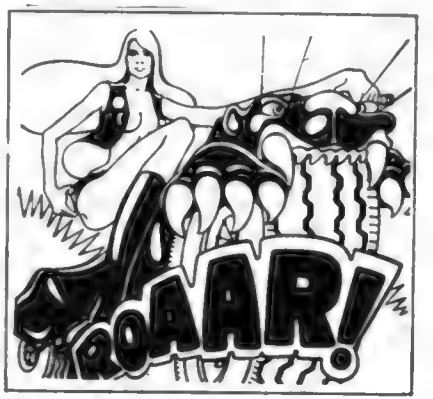
G. B.

- *BD. 119; CA. 11.*

PRAVDA

Pascal Thomas (t.) e Guy Peellaert (d.)
Francia, 1967 (« Hara Hiri »)

Nato sulla scia del successo di Jodelle (il modello femminile stavolta è Françoise Hardy, anzichè Sylvie Vartan), il fumetto di Pravda « la survireuse » (in italiano « la sbandata ») è la storia d'una rivolta raccontata alla maniera della rivista « Hara Kiri »: protestataria, cioè, ma con abbondanza di spirito goliardico. L'eroina sarebbe « la verità » se fosse completamente nuda: viceversa ha un giubbotto aperto sul petto e un cinturone ai fianchi, col quale dà sberle un po' a tutti: all'ambigua capocciona d'una banda di camorriste e alle sue ammiratrici in vena di svenevolezze. Vuol distruggere la Megalopoli con tutto quello che rappresenta (ossia la civiltà dei consumi), ma poi cede alla tentazione dell'allucigeno che le facilita l'impresa di fare all'amore col Principe Bello. Si ritroverà alla fine nel fango, ammazzerà l'amante e riprenderà la sua anacronistica corsa contromano in motocicletta, alla maniera del « Selvaggio » anni cinquanta di Marlon Brando
Debole e contraddittorio nell'impianto narrativo, largamente mutuato da certo cinema « underground », questo comic è più interessante sul piano dell'inven-



zione grafica di gusto pop, senza raggiungere tuttavia il livello straordinariamente elegante che lo stesso Peellaert aveva toccato con Jodelle.

S. G. B.

- *« Pravda la sbandata », Della Valle Editore, 1968.*
- *Pl.. 471.*
- (0269), (0721), (1269).

PRINCE NAMOR THE SUBMARINER

Bill Everett
USA, 1940 (« Marvel Comics »).
Jack Kirby

Un personaggio sicuramente destinato a rimanere unico nella storia del fumetto americano: il solo eroe « cattivo », anche se il suo feroce razzismo anti-bianco e soprattutto anti-yankee era giustificato dal fatto che la sua famiglia sottomarina di Atlantide era stata sterminata dagli Americani. Avendo giurato di vendicarla, in pochi, straordinari albi, Namor (cui è congeniale non solo il nuoto ma il volo ed è dotato di forza sovrumana) si scatena contro New York. Guizzando di grattacielo in grattacielo, il « principe » attacca tutti i simboli dell'**american way of life:** s'impadronisce della Statua della Libertà (defenestrandone gli occupanti), frantuma la gigantesca antenna dell'Empire State Building, devasta la metropolitana, libera le fiere

dello Zoo di Brooklyn, affonda numerose navi nel porto e, sconfitti squadroni interi di poliziotti, prende a schiaffi il sindaco Fiorello La Guardia. Un personaggio siffatto era certo troppo « audace » per l'epoca, sicchè, dopo un memorabile duello con la Human Torch, ed ammansito da una donna poliziotto (certa Betty Dean), Namor, da allora dovrà sfogare la sua collera sui soli nazisti, mettendosi fedelmente al servizio della bandiera stellata. Con la fine della guerra, diventato finalmente un « buono », al pari degli altri personaggi della Marvel, si porrà al totale servizio del « Bene ». I pochi tratti ribelli saranno definitivamente inglobati nell'integrazione: al punto che, nel 1955, si allineerà in difesa degli USA per respingere una massiccia invasione sovietica. E' la fine ingloriosa di un anarchico spietato oppositore.

U. S.

- *FE. 153/162.*

PRINCE VALIANT IN THE DAYS OF KING ARTHUR

PRINCIPE VALENTINO, VALIANT, VAL, VALENTE

Harold (Hal) Foster
USA, 13 febbraio 1937 (« N. Y. American Journal »).

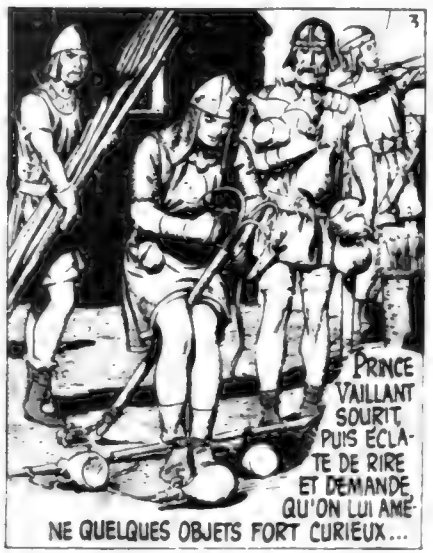
A parte **Kevin the Bold** di Keigh Collins e un banale rifacimento italiano (**Il principe Ario**), la pagina domenicale **Prince Valiant in the Days of King Arthur** non ha seri imitatori, nè può averli, data l'impronta a sè che la distingue dal resto della produzione di comics negli Stati Uniti. Foster, come già nel **Tarzan** che aveva disegnato in precedenza, e come fece più o meno contemporaneamente Raymond per il suo **Flash Gordon,** rifiuta il balloon e integra il quadro con una didascalia al margine. Ne risulta che la storia, anzichè « vissuta » direttamente, vive come di luce riflessa, è un racconto al passato (pur se si usa il « presente storico ») che dalla parola scritta rimbalza sull'immagine evocativa. Mentre il « cartoonist » medio degli anni '30 rincorreva il montaggio cinematografico con sequenze

serrate nel ritmo, Foster si rifà al gusto dell'illustrazione per libri, al piacere dell'ariosa, grande tavola da contemplare. In ciò, si spinge molto al di là di Raymond, creando appunto uno stile difficilmente eguagliabile.
La materia si presta. Valiant è un principe vichingo, da situarsi, ad un di presso, mezzo millennio dopo Cristo, ai tempi di Re Artù, che con i vichinghi ebbe relazioni di vario genere, dalla pace alla guerra. La storia si apre con Valiant ragazzo, che approda col padre nella fredda terra dei britanni; e la lotta con una sorta di gigantesco serpente marino introduce subito a quel misto di storia (vera o leggendaria) e di fiaba che rimarrà una costante della pagina domenicale fosteriana. Più tardi, il ragazzo cresce, diventa un cortigiano di re Artù, intesse amicizie e attira odi, si sposa con la principessa Aleta, ha un figlio, questi cresce e lo segue in continui vagabondaggi per il mondo.
E' una vicenda « in progress », una interminabile saga dove i personaggi seguono ciascuno una propria parabola e vengono posti a contatto con sfondi storici o mitici i più diversi: dalle Crociate a vicende tipo Robin Hood,

dalle esplorazioni per mare alle avventure nelle foreste, dall'Inghilterra all'Italia a Gerusalemme alla Scandinavia. Foster mette a frutto l'intero patrimonio del folklore e del mito. I pregi stilistici del suo segno grafico consistono soprattutto nella raffinatezza della linea, nel gusto chiaroscurale, nella fin troppo accurata ricostruzione architettonica, costumistica, scenografica. Ne deriva una certa staticità dell'insieme, ma il livello figurativo, nell'ambito di un gusto classicheggiante « datato » (Foster è artista assai anziano), è di sicura ed alta qualità. Facendo eccezione alla regola, che vuole appartenenti alla seconda categoria i film derivati dai comics, l'unico film ispirato a **Prince Valiant** fu realizzato in Cinemascope e a colori, interpretato da un « divo » di richiamo come Robert Wagner e firmato da un regista di bella firma come Henry Hathaway.

E. G. L.

- *Edizione cinematografica (r.: Henry Hathaway; I.: Robert Wagner; USA, 1954).*
- *Pubblicato da «Giornale di Cino & Franco-Giungla» (1937-38), «Pinocchio» (1938), «Pisellino» (1938), «Contastorie» (1945-46), «Robinson» (1946-47), «Viva Ardimentoso» (1960-61), «Corriere dei Piccoli» (1952 e 1967), «edizioni Spada» (1965-69).*
- *BD. 65, 75 e 85; BE. 71; CA. 6; GA. 83; MA. 134; ME. 17 e 38; PL. 181; WA. 241.*
- (0074), (0595), (0617), (1343)



PRINCIPE AZZURRO, IL

Treddi (Domenico del Duca) (t.) e Antonio Salemme (d.)
Italia, 9 aprile 1938 (« Intrepido »).

L'interminabile vicenda di questo principe indiano è stata l'espressione più caratteristica di una particolare linea editoriale che si propose — e con successo — di non escludere dal fumetto il pubblico femminile. All'inizio della sua storia, nel 1935, l'« Intrepido » era un settimanale di avventure e viaggi che ospitava strips americane di autori minori. L'embargo imposto alla produzione straniera invogliò gli editori (i Del Duca) a dare al loro periodico una fisionomia inconfondibile, rimasta poi immutata in tanti anni. Il cliché fu quello del romanzo « popolare », quindi di quella lagrimevole « presse du coeur » che, nell'immediato dopoguerra, avrebbe trovato spazio nelle pagine di « Grand Hotel » (pure ideato dal Del Duca) e poi in quelle del fotoromanzi.
Il «feuilleton» del nobile Selim, «bello come il sole» (ma in realtà un efebo riccioluto), prese l'avvio da una sua buona azione: il salvataggio di Bubi, il levriero della principessa Aurora. Gelosie, rapimenti, duelli, eroismi e tanto odio e tanto amore si sono andati stratificando nelle striscie del « principe azzurro »: complici l'oltraggiata Orchidea (una principessa ripudiata dall'eroe), il vendicativo raja di Karval (padre di Aurora), l'inglese Milord (un bieco consigliere) ed altri comprimari altrettanto sinistri.

S.T.

PROCOPIO

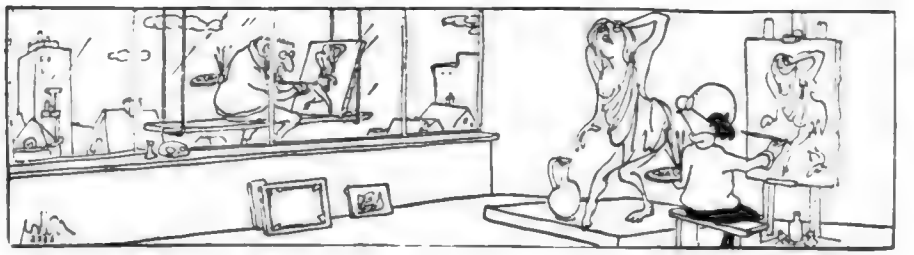
Lino Landolfi
Italia, 1951 (« Il Vittorioso »)

Piccolo uomo dal grande cuore, Procopio occupa una regione particolare nella geografia del fumetto italiano, e la mantiene grazie ad almeno due significative caratteristiche: quella di essersi conquistato la qualifica di « character » di grande notorietà attraverso storie pubblicate a puntate e non attraverso albi (caso praticamente unico) e quella di non « esistere ». E' l'impianto stesso delle storie che permette una così apparente contraddizione: esiste infatti un certo Procopio, agente della polizia americana, che vive proprie avventure, ma esistono anche i suoi antenati, tutti con lo stesso nome. Di qui una molteplicità di personaggi, unificati però da comuni attributi di coraggio, di generosità, di amore per il rischio e via dicendo. Cosicchè, si tratti di un progenitore vissuto in Scozia nel Settecento, o nella Francia di Richelieu, o addirittura fra i cavernicoli, l'eroe è in pratica sempre il medesimo: una singolare unità nella molteplicità.

Per di più, l'esplorazione disinvolta di ambienti e situazioni così diversi fra loro dà modo a Landolfi di manifestare sapide capacità ironiche (la demistificazione di tipici ambienti avventurosi), e perfino didattiche (pur essendo caricaturale, il disegno è assolutamente realistico e assai curato nei particolari) o anche di ricavare dalle storie una *morale* non urtante in quanto non programmatica. Il personaggio è buono non perchè le circostanze lo richiedano, ma perchè quella e nessun'altra è la sua intima essenza. Procopio è un miscuglio di ingenuità e di scaltrezza, di fantasia e di realismo, di suspense e di sorriso: un eroe polivalente, come si richiede ad ogni stella di primo piano.

G. Br.

- *Edizione discografica (ed. Soldatino, 1957); presentato in TV con i disegni dell'autore; realizzato in una sceneggiatura dei Mimi di Mago Zurli e protagonista di un libro (« Procopio di Torrecupa », 1966).*
- *« Il Vittorioso » n. 29 (16 luglio 1958) e K. 21.*



Il prof. Pi (a destra) di Bob van der Born.

PROFESSEUR NIMBUS

A. Daix
Francia, 1934.
J. Darthel e altri

Il 1934 fu effettivamente « un anno di ferro »: quello di Mandrake, Li'l Abner, Brick Bradford, The Lone Ranger, X-9, ed anche di questo quasi calvo professore. Il fatto che la prima striscia di Nimbus coincida con l'avvento in Francia dei primi comics per adulti giustifica di per sè il dato raccolto negli anni '50 sulla « circolazione » del personaggio: due terzi della popolazione d'oltralpe non solo sapevano « chi » era, ma erano al corrente delle sue storie minime.
Nimbus non ricorre mai alle parole, nè alle onomatopee; comunica col suo pubblico in soli due o tre, o al massimo, cinque tempi. L'umorismo non nasce tanto dal personaggio, sorta di Lambicchi senza estro nè magia, ma dagli avvenimenti cui, esterefatto o malizioso, gli capita di partecipare: sconcertanti, come l'obbedienza alle leggi di gravità della linea di orizzonte in una marina dipinta, o appena vivaci, come il furto, da parte sua, con l'aiuto di una lenza, di un pesce all'inquilino del piano di sotto.
A volte si tratta di gags, a volte soltanto di pretesti di sorpresa, a volte ancora di pensieri peregrini dalla trasparente consistenza: le strisce vanno considerate come il saluto del quotidiano al lettore, per dargli fiato fra il bollettino di borsa e le notizie politiche.

L. S. B.

- BD. 15 e 77; PE. 170; PL. 20.

PROF. PI

Bob van der Born
Olanda

Il personaggio sta tra il disneyano Archimede Pitagorico e l'autentico professor Piccard: distratto come può esserlo un « savant », e ingegnoso come la sua vocazione scientifica pretende. Il comic di Bob van der Born (nato nel 1927) non è sempre decifrabilissimo: il segno stesso, all'apparenza un po' stento e confuso, può trarre in inganno il lettore frettoloso. Introdotta dal « Giorno » questa lunare figuretta affusolata e scapigliata, resistette per alcuni anni, poi sparì, forse « protestata » dai lettori, forse scomoda per la sua guittesca presenza di silenzioso mimo che chiedeva una lettura lievemente surreale. Quasi sempre, la strip di cui è protagonista il professore è animata da una delle sue invenzioni: invenzioni fumettesche, naturalmente, con cui egli rimedia in corner, per così dire, a una certa sprovvedutezza, proprio come l'aneddotica vuole che accada agli sienziati, non escluso Einstein.

C. D. C.

Pronipoti (v. JETSONS, THE)

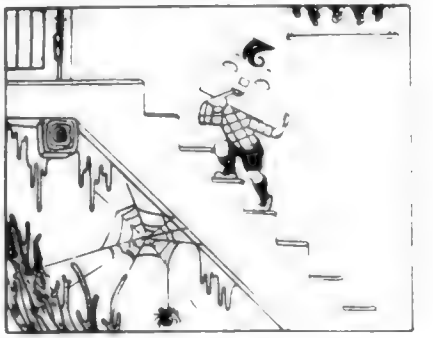
Puffi (v. SCHTROUMPFS, LES)

Q

QUADRATINO

Antonio Rubino
Italia, 1910 (« Corriere dei Piccoli »).

Se il « Corriere dei piccoli », fra il 1909 e il 1912, divenne rapidamente l'organo ufficiale della famiglia media italiana, raggiungendo tirature favolose per l'epoca, gran parte del merito va alle favole, vagamente stupefatte, di Antonio Rubino, ai suoi ottonari, ai suoi disegni puntigliosamente precisi, alla sua raffinata fantasia cromatica, ai suoi personaggi tanto simili, eppure tanto diversi.
Quadratino è un ragazzetto con un quadrato al posto della testa, e ha a che fare con mamma Geometria, nonna Matematica, zia Algebra: insomma, con una comunità di donne « intellettuali », anzi di scienze esatte. In un contesto del genere, le discolerie di Quadratino non sono più convenzionali, ma hanno un significato poetico. Rappresentano, infatti, la rivolta (inutile) della fantasia contro gli schemi. Il piccolo ribelle, ogni volta, se la passa piuttosto male, ma non si rassegna, e nella tavola successiva è pronto a ricominciare daccapo, a contestare quelle formule che le scienzematriarche gli dimostrano puntualmente esatte.
Nel suo genere (e nei suoi limiti), il ragazzo dalla testa quadrata è un emblema della sua epoca: anni di ottonari, appunto, nei giornali per ragazzi che il papà leggeva ad alta voce



ai figlioli; anni di altezzosa erudizione umanistica piccolo-borghese, di grammofoni a tromba e di brillantina cubana. Nei nostri tempi, un personaggio come Quadratino non sarebbe più tollerato: non perchè apparirebbe **démodé**, ma semplicemente perchè non avrebbe più senso.

S. G. B.

Edizione antologica: « Quadratino e i suoi amici » (ed. Garzanti, 1967).

- *CdP. 39.*

(0008), (0009), (0071), (0199), (0924)
- (1039).

Qui, Quo, Qua (v. HUEY, DEWEY, LOUIE)

QUEBRADO, EL

Carlos Vogt
Argentina, 1962 (« Misterix »).

Al pari di quelle di **Doc Carson** (un comic di Vogt incentrato sul personaggio di un medico che svolge la sua opera tra le comunità rurali delle Montagne Rocciose e che, all'occorrenza — assume il ruolo di investigatore in « casi » abbastanza elementari) le storie di **El Quebrado** riflettono senza alcuna ambiguità la matrice cinematografica alla quale si ispirano. Quella dei western di serie « B », estranei ad una benché minima definizione psicologica dei personaggi, negati alla caratterizzazione d'ambiente e sopra tutto contenuti nella durata del mediometraggio. Anche Vogt sviluppa le storie del suo « bounty killer » in poche tavole (al massimo una dozzina), non si disperde in annotazioni e punta decisamente all'azione. Il comic, nella sua essenziale stringatezza, espone un ingenuo piglio avventuroso, che il disegno efficace e pulito sottolinea in maniera adeguata. Un riferimento potrebbe farsi all'americano **Laredo**, molto accosto per la sveltezza del taglio e per il comune ripasso di un repertorio narrativo oltre modo tradizionale.

H. P.

R

RADIO PATROL

LA RADIOPATTUGLIA
Eddie Sullivan (t.) e Charlie Schmidt (d.)
USA, 16 aprile 1934.

Quando nel 1935 gli schermi americani presentarono **La pattuglia dei senza paura** di William Keighley, un film esaltante la lotta accanita della polizia contro i gangsters, questo comic aveva già familiarizzato l'americano medio con i folli inseguimenti in auto e le sventagliate di mitra.
Contemporanea di **X9**, la strip, anzichè basarsi sulle imprese di un superuomo, puntava sul tessuto corale delle vicende, affidate a Pat, l'agente al volante dell'auto protagonista di ogni azione; a Molly, una donna poliziotto graziosa quanto energica; a Pinky, il ragazzo a cui è concesso partecipare all'avventura e, infine, a Iris, il cane.
Il merito (e il fascino) di queste storie, ben più che nel disegno realistico e un po' scialbo, risiedeva nella spietata descrizione di un'America « amara ». Mentre Raymond collocava il suo X9 in ambienti prevalentemente borghesi e comunque benestanti, i personaggi di Sullivan e Schmidt si trovavano a contatto con tutt'altri strati sociali. Un'analisi delle strisce allineerebbe per lo più gli slums delle grandi metropoli, con le abitazioni cadenti

e le scale antincendio; i docks del porto, gli squallidi quartieri del « lumpenproletariat », la spiaggia « popolare » di Coney Island o la metropolitana all'ora di punta. Schmidt mostra l'America com'è, senza indignarsi nè denunciare: i vicoli di periferia sono autentici, i gangsters non hanno nulla in comune con i pittoreschi buffoni delle storie di Batman, gli eroi della Radio Patrol, infine, sono veri poliziotti e non invincibili superuomini.
Con il suo stile essenzialmente cinematografico e l'assenza di personaggi comici (come il grasso Harper di **X9**, i coniugi Plenti di **Dick Tracy** o il Desmond di **Kirby**) questo resta un raro esempio di strip realista, forse un po' grigia, ma pur sempre un apprezzabile tentativo di accostare i comics ad una scottante realtà americana.

U. S.

- *Edizione cinematografica (r.: Ford L. Beebe e Clift Smith; i.: Grant Withers; serial in 12 episodi, USA 1937).*
- *Edizione antologica « Eureka Pocket », n. 6 (maggio 1969).*
- *Pubblicato da «Avventuroso» (1934-38), «Rivista d'enigmistica popolare» (1936), «Giornale di Cino & Franco» (1936), «Giovedì» (1945-46), «Albi Avventure» (1953), «Kirk» (1967-69).*
- *BD. 63; BE. 61; GA. 51; ME. 40; WA. 226.*

- (0546), (0827).

RAFF

Vittorio Cossio
Italia, 1944 (« Giramondo »).
Mario Guerri

Creato durante la guerra, **Raff** è un Gordon all'italiana: lo stesso autore, del resto, ha confessato di aver subito « a livello inconscio » l'influenza del popolare modello. I paesaggi rocciosi, ostili, selvaggi, i mostri e gli esseri fantascientifici incontrati dal protagonista, i mezzi di difesa da lui usati, le gigantesche battaglie fra popoli extra terrestri, tutti insomma gli elementi avventurosi del racconto stanno a testimoniare la profondità del segno lasciato da Raymond. Anche

se si tratta di un character dotato di scarsa autonomia, si deve tuttavia sottolineare la buona esecuzione del disegno ed il ritmo scorrevole, qualità non proprio precipue del comic italiano.

U. S.

- *Pubblicato da «Giramondo» (1944-46), «Avventura» (1947-48), « Comicsrama» (1968).*

RANDALL

GARRETT

Arturo del Castillo (d.) e H. Oesterheld (t.)
Argentina, 1957 (« Frontera »).

Accolto con strepitoso favore sin dalle prime puntate, **Randall** ha rappresentato per il fumetto argentino una singolare affermazione, in patria ma pure all'estero, chè il comic è stato in questi anni diffuso in tutto il mondo (anche negli Stati Uniti), assumendo ogni volta nomi diversi. Randall è un killer dal passato tragico e dall'avvenire triste: è colui che ritorna dovendo serbare un silenzio assoluto su tutto ciò che ha veduto o udito. Se, sulle prime, questo suo mutismo può sorprendere il lettore, e magari infastidirlo, coll'avanzare del-

la vicenda (in genere contenuta in episodi settimanali di cinque o sei pagine), se ne apprezzerà certamente la funzione ed il ruolo primario che gioca all'interno di una scrittura singolarmente affidata all'attesa ed alla curiosità degli stessi personaggi che attorniano l'eroe.

Ma « eroe », in senso tradizionale, Randall non è sicuramente, anzi — semmai — un modello di antieroe, il quale sembra sgelarsi soltanto a contatto di quei ragazzi che, di solito, sono le sue uniche « spalle ». Con loro, si addolcisce e per qualche striscia può anche mutarsi nel buon zio della narrativa western che, sulla staccionata del ranch, favoleggia per i nipotini le proprie avventure di un tempo. Ma Randall, con la sua ironia, le smitizza e le distrugge. Con la sua stessa presenza nega il mito e l'epopea: è un killer « solitario », assolutamente sradicato da quanto l'attornia.
Può raddrizzare un torto, consegnare alla giustizia un colpevole, umiliare i prepotenti, ma nulla potrà trattenerlo nel suo vagabondare senza meta.
I ragazzetti e le figure femminili — solitamente dolci e trepide — sono il risvolto patetico di una vicenda amara (quasi una storia senza storia) che del Castillo ha portato innanzi con grande maestria ed una personalissima tecnica grafica individuabile soprattutto nell'eccezionale uso del pennino nelle complesse ombreggiature.

H. P.

- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1964), «Classici Audacia» (1967), «Kirk» (1967-68).*

- (1374)

RAY E ROY

Mario Faustinelli (Davide)
Italia, 1946 (« Asso di Picche »)

Gemelli, l'uno biondo, l'altro bruno muniti di ciuffi alla Van Johnson (il bel giovane di quel tempo), Ray e Roy sono due personaggi abbastanza rilevati del primo « Asso di Picche ». Essi rimbalzano di avventura in avventura: fra i gangster della tremenda banda dei Tagliateste, per esempio. Se si è fatto il nome di **Cino & Franco** (ormai obbligatorio quando in una strip i protagonisti sono due giovani amici), è pur vero che i due modellati sulla falsariga degli attori giovani hollywoodiani e scatenati in simpatiche scazzottature, sono in qualche modo diversi da eroi a tutto ton-

do, con la grinta. La loro coloritura è quella del miglior grottesco: si cacciano nei guai volentieri: ne escono un po' con la loro buona volontà, molto con l'aiuto della fortuna. Il loro fumetto strizza l'occhio all'America, facendo però deliberatamente intendere che la chiave va cercata in Italia.

C. D. C.

RED BARRY

BOB STAR

Will Gould
USA, 1935 (« New York American Journal »)

Red Barry, o il fascino dell'ignoto. Nessun'altra storia a fumetti ha forse esercitato, e tanto a lungo, una così profonda suggestione fra i suoi lettori. E le ragioni sono molteplici: intrinseche e esteriori.

I meriti specifici consistono nel realismo spietato delle sue storie (poche), accentuato dallo spigoloso disegno di Will Gould, che dà alle sequenze una allucinata dimensione tragica. Le avventure non hanno che un tenue aggancio con la realtà: ma è proprio dalla esasperazione del racconto che scaturisce l'autenticità di un documento umano; è proprio attraverso la resa impietosa che traspare la durezza del mondo del crimine, la crudeltà dei gangsters, il sordido ambiente

del proibizionismo e della mafia. E su questo sfondo maleolente Red Barry, agente dal mento quadrato e dai capelli rossi, si staglia come un paladino medievale, spalleggiato nelle sue imprese da quell'ispettore Scotty che per la sua inflessibile onestà assume un ruolo simbolicamente inamovibile. In effetti, in questa strip tutto è netto, privo di sbavature e senza compromessi: la lotta contro i banditi non conosce morbidezze, l'esito non può essere che la morte dei colpevoli, proprio come in una nemesi; il disegno, scavato come in una silografia, diventa stile: uno stile che nessun altro si è sentito, in seguito, di portare avanti.

A queste componenti oggettive si è aggiunto il « mistero » delle circostanze esteriori: la striscia è durata pochi anni, e nessuno — almeno in Europa — ne conosce la conclusione. Pare comunque che l'eroe muoia nella sua ultima avventura, caso eccezionale nella storia dei fumetti. Nessuno ha inoltre mai conosciuto l'autore, di cui nulla si sa, se non una sussurrata parentela con l'altro « grande » Gould, Chester, egli pure autore di una striscia ferocemente realistica, **Dick Tracy** (v.).

Restando nell'ambito dei contenuti sorgono molti interrogativi: quanto razzismo c'è in Red Barry? Fino a che punto la sua lotta nel quartiere cinese, contro orientali di maniera ma così modernamente organizzati e così sistematicamente « cattivi », può essere intepretata come manifestazione di timore per il « pericolo giallo »?

Ed è proprio senza significato il fatto che Red, rosso figlio di emigrati da un'Irlanda cattolica e povera venga alle mani così spesso e volentieri con « figli di mamma » nati da emigrati da un'Italia altrettanto cattolica e povera?

G. Br.

- *Edizione cinematografica (r.: Ford L. Beebe e Alan James; i.: Buster Crabbe; 13 episodi, USA 1938).*
- *Pubblicato da «Risata» (1935-36), «Topolino» (1936), «Avventuroso» (1936-38), «Albi Nerbini» (1936-37), «Giungla» (1938), «Kirk» (nn. 15, 18, 19, 25), «Linus al Mare» (1967), «Eureka» (n. 21).*
- *BE. 61; CW. 1; DC. 105; E. 21; GA. 55; PL. 181; WA. 226.*
- (0180), (0181), (1225).

Red Carson (v. CASEY RUGGLES)

REDEYE

NARICE ROSSA

Gordon Bess

USA, 11 settembre 1967.

Bess è giunto relativamente tardi ai fumetti (è stato per circa dieci anni, dal 1957, direttore artistico di una azienda di Cincinnati specializzata nell'edizione di cartoncini augurali), ma non si può negare che vi sia arrivato con una mano esercitata e uno spiccato senso dell'umorismo. Il personaggio di questo indiano pacioccone alle prese con una tribù di troglodìti lo aveva in mente da parecchio tempo, ma ha preferito un lungo ro-

daggio prima di lanciarsi nella realizzazione.

I risultati sono stati senz'altro positivi e le strisce di **Redeye,** con il loro particolare candore, affermano un personale gusto caricaturale. Le gags sorgono spontanee da situazioni per altro abbastanza scontate (la caccia, i preparativi per scendere sul sentiero di guerra, gli inevitabili dissidi con quanti contestano a Redeye la sua prerogativa di capo) ed il merito di Bess è proprio quello di aver saputo rinnovare questi temi dando loro una nuova dimensione ironica, di cui il disegno, « pulito » e divertente, è esemplare sostegno.

F. F.

- *Pubblicato da «Off Side» (1969).*

RED RYDER

Fred Harman

USA, 1938-64.

Bob Mc Leod

Non è azzardato affermare che questa

re

strip è uno dei più efficaci documenti sulla vita del West. Naturalmente, entro i limiti in cui può esserlo un fumetto. Ed è proprio questa caratteristica che la distingue dalle molte congeneri, seppure il protagonista, nato da una leggera trasformazione di **Bronc Peeler** (v.), un eroe che aveva ottenuto un successo troppo tiepido per soddisfare il suo autore, ebbe un'origine ibrida e in certo senso ambigua. Red Ryder è invece diventato una delle figure più chiare e asciutte dell'universo dei comics. Il suo vecchio West, pur essendo quello di cento oleografie pittoriche e letterarie, non ha mai un sapore stantio; le sue avventure, se così si possono chiamare, respirano l'aria pura delle colline, l'acre odore dei pascoli, se non addirittura il lezzo delle mandrie. Il fatto è che Harman ha saputo tenere il comic sul filo della realtà; quello che capita a Red potrebbe tranquillamente essere successo a uno qualunque di quei vaccari tutti di un pezzo, scarsi di fantasia, se vogliamo, ma con idee ben chiare su quel che volevano e su quali erano i loro diritti; uno di quegli uomini che si facevano la legge sul metro della propria coscienza.
Tutto questo traspare dalle quotidiane vicissitudini di Red Ryder, e il suo sano sapore di epopea si sviluppa attraverso avvenimenti che a ben guardare sono di amministrazione assolutamente ordinaria. E l'intenzione volutamente « minore » del tono drammatico, è ribadita dai personaggi di contorno, privi d'ogni aria austeramente retorica. Ecco così la Duchessa, legnosa matriarca capace di tener testa a qualunque situazione. Ecco Castorino, il fido indianetto amico inseparabile di Red, simbolo inconsapevole di una integrazione fra indiani e bianchi e della loro reciproca tolleranza (un elemento in pratica del tutto trascurato dalla letteratura, dal cinema e dagli stessi fumetti). Ed ecco ancora lo sceriffo, burbero e mustacchiuto, che sembra prelevato di peso da una stampa di Remington.
Tutti gli elementi dunque, concorrono in *Red Ryder* a farne un vero documento, e ciò costituisce forse il maggiore orgoglio di Harman, cow-boy egli stesso, tenacemente attaccato alla sua terra.

G. Br.

- *Numerose edizioni cinematografiche (film di mediometraggio) e televisive.*
- *Ha avuto anche qualche applicazione pubblicitaria: carabine, calzoni da cow-boy ed altri accessori per ragazzi.*
- *Pubblicato da «El Gringo» (1967), «Eureka Almanacco» (1968), «Ardito» «Albi Urrà» (1947-48).*
- *BD. 71 75 e 115; BE. 63 e sg.; GA. 91; GW. 20; MA. 143; ME. 40; S. 6; WA. 235.*

RELAMPAGO EL SER INCREIBLE

Ramón Alonso Grecia
Messico, giugno 1964.

Il Messico, come molti altri paesi, è un goloso consumatore di fumetti USA. Non è raro, tuttavia che produca personaggi abbastanza popolari, come questo di Grecia.
Relámpago è un giovane e promettente scienziato atomico il quale, avendo assorbito un certo tipo di energia, si è appropriato di particolari ultrapoteri. Forte come una roccia e agilissimo nel volo, il suo corpo si carica come una batteria: tanto maggiori sono gli sforzi che compie e tanto maggiore è il dispendio di energia. Le reminiscenze dei supereroi statunitensi sono trasparenti nelle storie di Relámpago, ma i fasci di

muscoli posti in grande evidenza e una avvertibile predilezione « culturistica » inducono a rammentare altre matrici (un misto tra Tarzan e Kolosso). Pur se il disegno, parecchio sprovveduto, lo sospinge irrimediabilmente tra le copie meno valide.

F. F.

REX MORGAN

Nicholas P. Dallis (t.), Marion Bradley e Frank Edgington (d.)
USA, 1948.

Questo fumetto non può venire incluso fra quelli dove appare come protagonista un medico o comunque i personaggi abbiano a che fare con ambienti ospedalieri **(Surgeon Stone** piuttosto che quell'esempio di « soap opera » arcidiffusa che è il **Dr. Kildare).** E non perchè il genere delle sue sto-

rie lo collochi molto più in alto, ma per l'impronta che gli è stata data dopo il 1955, quando il brillante dottor Morgan ha abbandonato i casi di medicina generale per occuparsi di deviazioni psichiche. Da allora, infatti, le vicende hanno offerto un campo di studio per individuare le reazioni dei giovani lettori americani di fronte ai problemi dell'igiene mentale e per la formulazione di questionari aventi come base i fatti trattati nelle strisce. Con queste premesse, risulta chiaro che i motivi sentimentali inseriti nel racconto e l'introduzione di battute scherzose hanno assunto il ruolo di necessaria diversione per la più agile diffusione di una divulgazione scientifica a livello popolare, o comunque presso un pubblico cui il media comic può avere funzione di stimolo conoscitivo.

L. S. B.

- Pubblicato da «Eureka Natale» (1968).

- BD. 111; CA. 10; SO. 306.

RIC HOCHET

RIC ROLAND

André Duchateau (t.) e Tibet (d.)
Belgio, 1950 (« Tintin »).

Se non ci fosse questo investigatore dilettante il commissario Bourdon avrebbe perso il posto (o magari la vita) da un pezzo. Ric è, infatti, uno di quei tipi scherzosi che sanno sbrogliare con indifferenza le matasse più imbarazzanti per i poliziotti di professione. E' intelligente, coraggioso, ottimo guidatore e se la cava egregiamente perfino quando si tratta di fare a pugni. Il suo mestiere sarebbe quello del cronista, ma in redazione in pratica non càpita mai: appartiene, infatti, alla fortunatissima genìa dei giornalisti che non lavorano, immortalata da certo cinema di trent'anni fa. Il ciclo di Ric Hochet, pur restando un prodotto convenzionale, ha tuttavia il merito d'un pizzico di ironia interna che ne riscatta molte incongruenze. Il modello (visto da lontano) è **Tintin**, evidentemente, ma a Duchateau

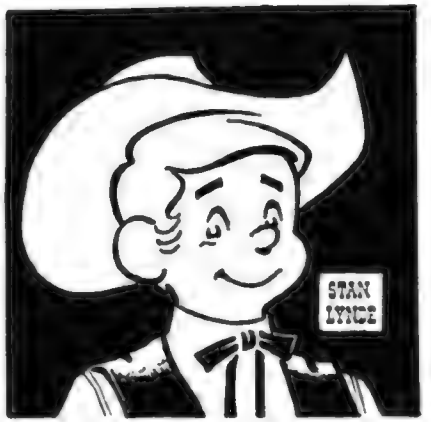
e Tibet mancano l'estro e, perchè no?, la furberia di Hergé.

S. G. B.

RICK O'SHAY

Stan Lynde (t. e d.).
USA, 1958 (« Chicago Tribune »).

Il western può vantare ormai anche nei comics una vitalità vasta ed inesauribile che supera i confini degli States alternando gli intrecci avventurosi propri al genere con le più stravolte parodie. Non ci vuole molto a capire che mentre si infittiscono gli epigoni sembrano aumentare le distanze tra l'epos originario e gli attuali cappelloni. Ancor più apprezzabili appaiono pertanto le tavole di **Rick O' Shay** che da più di un decennio Stan Lynde disegna per la « Chicago Tribune ». Certo, neppure esse sopporterebbero una richiesta di fedeltà storica all'epopea nazionale che pochissimi potrebbero soddisfare, ma è ammirevole il modo in cui il cartoonist mette la sordina alle ambizioni più velleitarie di molti predecessori, alla grinta pirotecnica di molti film. Il segreto di **Rick O' Shay** sta nell'abilità del disegno che ama ricostruire scorci ambientali di grande suggestione, che sa individuare i volti di una umanità vissuta, dimessa, umile. La mitologia stereotipata si apre ai volti rugosi dei vecchi malvissuti, agli stracci dei pistoleri affamati: bastano pochi tratti a fornire più convincenti orizzonti alla dinamica degli inseguimenti e degli scontri. Qui, nel non tradire le classiche attese del western che si alimenta di colpi mancini e di rimbombanti galoppate avendo sempre un occhio ad una dimensione più casalinga e vera, la sapienza di un fumetto che ama le sfumature ironiche, senza mai portare fino in fondo il pedale della caricatura, tenuto invece come riserva e risvolto: una miscela intelligente, simpatica e gradevole.



O. C.

- Pubblicato da «Eureka» (1968).

Rico (v. HENRY)

Ric Roland (v. RIC HOCHET)

RIN TIN TIN

USA, 1933.

Le vicende della versione quadrettata delle avventure cinematografiche del famoso cane lupo (ove gli fanno da « spalla » un detective ed il suo giovane nipote) si svolgono interminabili ed insistite attraverso i cinque continenti. Come in altri casi analoghi (e più famosi), la trasposizione sulla carta non ha giovato qualitativamente, non possedendo il mezzo le possibilità di convincere del tutto il pubblico giovanile sulle caratteristiche dell'animale ammaestrato, senza lo scaltro lenocinio della regia e del montaggio. Il disegno, inoltre, elementare ed ec-

cessivamente schematico, risentiva negativamente della scuola di allora, che ignorava i primi e i secondi piani. La seconda giovinezza del « divo », grazie al rilancio in tv, si è consacrata ai nordisti nella guerra di secessione. Gli è a fianco il piccolo Rusty, una sorta di vedetta lombarda.

G. S.

- *Pubblicato da « Audace » (1933/38); nella seconda versione da albi « Vedette TV » (disegni dell'italiano Raffaele Marcello).*
- *SF. 63.*

RIP KIRBY

Alex Raymond
USA, 1946 («N.Y. American Journal»).
Fred Dickenson (t.) e John Prentice (d.)

Nel 1946, quando Raymond torna dal fronte, il King Features gli dà carta bianca per ideare un nuovo character. Riallacciandosi a quello che ha amato di più, **X-9,** il disegnatore inventa un personaggio di notevole suggestione: l'agente « privato » **J. Remington Kirby.**
Dinoccolato ed elegantissimo, timido ma cordiale, riflessivo, un po' miope, egli sfrutta la simpatia, il calore, il senso di sicurezza che ispira la sua figura. Assolutamente intransigente sulle questioni di onestà e giustizia, altruista oltre ogni dire, è un convinto oppositore d'ogni forma di violenza Se gli impeccabili abiti celano considerevoli bicipiti e una fondina con revolver è soprattutto per rispettare una tradizione « avventurosa ». Rip sa bene che la malavita d'oggi, abbandonata la spettacolarità degli anni ruggenti, s'è fatta, se possibile, più astuta e inesorabile: per sventare i suoi crimini bisogna servirsi in primo luogo del cervello, poi del coraggio e delle armi. Le sue estenuanti e suggestive indagini sono sempre coronate da una intuizione, dall'illuminazione di un particolare che altri trascurerebbero. Essendo ricco, è nella possibilità di accettare, senza alcuna discriminazione, i casi propostigli da poveracci o da gente facoltosa, casi, comunque, per i quali non si richiede tanto l'intervento operativo delle forze dell'ordine quanto piuttosto una viva partecipazione umana (ciò non escludendo, tuttavia, che irruenti « policemen » siano spesso della partita o che Rip abbia libero accesso agli archivi della polizia).

Spie atomiche, teddy boys, una sposina cieca o certe speculazioni sulle adozioni dei bimbi possono essere altrettanti motivi che portano Rip (e la penna incantata di Raymond) ad esplorare gli slums o le ville della « high society ».

Il 6 settembre 1956, Raymond muore in un incidente d'auto: lo stesso giorno ha firmato la strip di Kirby datata 29-9-56. Lo sostituisce John Prentice (su testi di Dickenson), il quale, assegnando alle strip una sofisticata malizia (i dialoghi e i movimenti ricordano ora quelli dei musical di Stanley Donen) mostra di reggere disinvoltamente il confronto con il maestro.

S. T.

- *Pubblicato da « Robinson » (1946-47), « Avventura-Club » (1949), « Il giornale dell' Uomo Mascherato » (1947-48), « Ardimentoso » (1960-61); dal 1963 nelle edizioni Spada (serie cronologica).*
- *BD. 91, 95, 113, 167, 187, 191 e 196; CA. 9; DC. 103; FO. 52; MA. 127 e 158; P. 3; PA. 184; TR. 51; WA. 254.*
- (0593), (0633), (0711)

Robertino l'orsacchiotto (v. RUPERT)

ROBIN

Bill Finger (t.) e Bob Kane (d.)
USA, aprile 1940 (sull'albo « DETECTIVE COMICS », n. 38).

fra gli altri: A. Bester (t.), G. Fox (t.), G. Broome (t.), C. Infantino (d.), I. Novick (d.), B. Brown (d.)

La giovane « spalla » di Batman fece la sua apparizione quando la strip intitolata al giustiziere aveva quasi un anno di vita. La sua nascita rispose a due esigenze precise: fornire anche ai lettori più giovani un personaggio in cui identificarsi (l'austero e saggio Batman, da un'inchiesta condotta in proposito, risultò ispirare soprattutto un timore reverenziale) e, in secondo luogo, creare l'occasione per battute e situazioni umoristiche che venissero a schiarire l'abbastanza insistita atmosfera gotica del comic (non per nulla il ragazzo era presentato come « **That laughing young daredevil** », ossia quel sorridente, giovane scavezzacollo).
Se l'artificio venne largamente imitato da strips congeneri, va detto che i soggettisti di **Robin** riuscirono tuttavia a dare al personaggio un carattere abbastanza autonomo (privo però di risvolti originali) che gli consentì sia di integrarsi senza turbare l'equilibrio del comic, sia di lanciarsi in una serie di avventure « private », apparse negli anni Quaranta e riprese di recente su « Detective Comics ». Al contrario, la maggioranza degli epigoni del « ragazzo prodigio » hanno assolto funzioni puramente meccaniche, costituendo non di rado un elemento superfluo o addirittura negativo: è il caso di Bucky, compagno di Captain America.

S. F.

· *Vedi* Batman.

ROBIN HOOD

Numerose le versioni ed anche le « divagazioni » che i comics hanno riservato al leggendario proscritto sostenitore dei deboli e audace assertore dei diritti dei Sassoni contro il crudele e dispotico invasore normanno. Seppure un sopralluogo minuzioso non è possibile, e neppure è agevole stabilire l'esatta cronologia, è onesto affermare che la produzione britannica si è dedicata massicciamente (ma con risultati non altrettanto confortanti) alla divulgazione dell'eroe, per altro anche ampiamente sfruttato dalla narrativa, dal cinema e dalla televisione.
La versione inglese di G. R. Snelgrove, dell'anteguerra, alquanto rozza nella tecnica e sommaria nel disegno, sebbene aderente allo spirito della ballata eroica, venne senz'altro sopravvanzata da quella di Charles Flanders (1935), anche se il suo Robin Hood ebbe le stigmate caratteristiche dello spadaccino di Hollywood, anzichè la carica spavalda di un eroe popolare. Buone qualità rivelò la versione degli anni Cinquanta che la « Fleetway » affidò ad un gruppo di illustratori spagnoli, i quali diedero vita a centinaia di brevi storie. Ma al di sopra di tutti va collocato il **Robin Hood** di Giorgio Bellavitis (firmava le tavole come George Summer), che non si mostrò immemore dell'insegnamento di Harold Foster.

Tra le « varianti » vanno ricordate quella di Disney, che fece vivere a Topolino una divertente e succosa avventura con il signore della foresta di Sherwood, e quella di Foster, il quale non seppe resistere alla tentazione anacronistica di far incontrare il suo Valiant con Robin (battezzato per la circostanza « The Fox »), umiliandone però la scaltrezza a vantaggio del suo giovane Principe. Ed ancora si dovrebbe citare un **Robin Hood** realizzato da un gruppo di artisti ungheresi, le cui tavole vennero esposte a Lucca nel 1967.

G. S.

· *Pubblicato da « Supplemento di Topolino » (1935; Flanders), da « Intrepido » (1938; Snelgrove); da « Asso di Picche Comics » (1947; Bellavitis) e ristampato dall'omonima testata nel 1969.*

ROBIN MALONE

Bob Lubbers
USA, 19 marzo 1967.

Tra i capitani d'industria dei fumetti — Paperon de' Paperoni o Oliver Warbucks — mancava una donna. La lacuna, nel 1967, la colma Bob Lubbers, il quale aveva già disegnato le storie di **Tarzan,** e (come Bob Lewis) quelle dell'agente **X9.** Con la bella Robin, l'autore s'incarica anche di supplire alla mancanza di cineromanzi: oltre ad essere comiche, avventurose, impegnate (a destra, ovviamente), le avventura della raffinata « tycoon » sono spesso sentimentali e melodrammatiche. Vedova inconsolabile, la giovane donna ha giurato fedeltà al de-

funto e sublima il suo « onesto » desiderio di amore nella più completa dedizione alla « Fondazione Malone », un esempio fra i tanti nei comics di frustrazioni e nevrosi. Oltre all'elegante protagonista, la strip si avvale di numerosi caratteristi: la suocera Magie, il maggiordomo, i pretendenti occasionali (fra cui uno stranamente somigliante a Moshé Dayan in una storia immediatamente successiva alla guerra dei sei giorni). Memore di aver collaborato con Al Capp, disegnandone le procaci donnine, Lubbers ne inserisce parecchie in queste tipiche vicende « integrate » insieme, a volte, ad un tanto di umorismo ereditato anch'esso dal maestro

U. S.

- *Pubblicato da «Comicsrama» (1968), «Tommy» (1968-69).*

ROCKY RIDER

Mario Uggeri
Italia, 1951 (suppl. « Intrepido »)

Uno sceriffo di chiara marca hollywoodiana: veloce con la colt come col lazo, abilissimo cavaliere e pronto a cavarsi d'impaccio in qualsiasi situazione. Secondo il classico stereotipo, questo eroe senza macchia e paura difende i deboli e si impegna contro le ingiustizie, lotta per far rispettare la legge fra i bianchi ed è amico degli indiani giusti. I suoi nemici sono i cercatori d'oro che tentano di truffare i compagni, i fuorilegge, i contrabbandieri di armi e di liquori che fomentano l'odio fra pellerosse e bianchi. Nelle sue avventure sono abbastanza frequenti i bambini rapiti, sperduti o allontanati dalle famiglie (che poi ovviamente li ritrovano con grande commozione): non perde occasione per stuzzicare le lacrime al lettore più sprovveduto, giocando sulla sua disponibilità al sentimentale.
Tra le figure di contorno spiccano due tipi abbastanza caricaturali: Mosè, una specie di Davy Crockett pasticcione che parla in un curioso gergo telegrafico, e un bambino, Golia, fanatico ammiratore degli indiani al punto da indossare sempre qualcosa che ricordi i loro tradizionali abbigliamenti.

E. M.

ROLAND EAGLE

Ferdinando Corbella
Italia, 1950 (« Intrepido »).

Biondo, giovanissimo capitano dell'« Aquila dei Sette Mari », Roland vive le sue avventure tra principi malesi, pirati, mercanti di schiavi e pazzi scienziati che si propongono di dominare il mondo. La cerchia dei suoi affetti, tuttavia, si riforma ad ogni capitolo: il nostromo Machete, che lo ama come un figlio; lady Barbara e la sua deliziosa bambina Liù, attaccatissima a Roland perchè le ha salvato la vita; e, naturalmente, la ragazza dell'eroe, Jasmine, una bellissima selvaggia (è cresciuta in mezzo ai dayaki ma è figlia di una principessa malese e di un bianco), che si trasformerà un po' per volta in una splendida fanciulla « civile » senza perdere nulla del suo coraggio e del suo amore al rischio. Se le fanciulle, nei resoconti di avventure, di regola combinano guai per farsi poi salvare dell'amato, Jasmine, in questo senso, si distingue: malgrado l'apparente fragilità ha fegato da vendere. Roland, da parte sua, manovra la sua nave con la stessa disinvoltura con cui si getta col paracadute da un aereo o va a fotografare con una macchina « sub » le postazioni giapponesi; ma le convenzioni dell'eroe « per i ragazzi » gli impongono limiti sostanziali: anche se lotta, ferisce, uccide (« solo » per disgrazia), su ogni sua azione s'impalca un tipico moralismo. (« Anche questa volta Dio ha steso la sua mano onnipotente e tutto è finito bene » è uno dei commenti, che vale per i pensieri di rimpianto e di perdono per nemici ed assassini fino a pochi attimi prima combattuti con accanimento).

E. M.

ROMANO

Curt Caesar (t. e d.).
Italia, 1938 (« Vittorioso »).

Eroe nell'accezione più rettorica, Romano « il legionario » ha espresso con esemplare ottusità il modello ideale della « nuova » generazione fascista. Forse nessun altro italiano ha « creduto » come lui e, come lui, ha ob-

bedito e combattuto. A testimoniare con quanta puntualità esso abbia assunto in proprio gli schemi ideologici del regime basterebbe una ridotta antologia di battute scelte a caso nelle tavole che lo hanno accompagnato dal fronte spagnolo a quello libico, nei combattimenti « in mare e in terra ».
Il suo comportamento (anche se è ingiustificato parlare di lui come di un « personaggio », giacchè ogni suo riflesso è automatico) non ha sgarrato di un soffio dai fogli d'ordine starancianì. Ne è stato anzi il portavoce più convinto e attivo: ogni sua impresa — guerresca o soltanto avventurosa — è intessunta di un radicato paternalismo, di un nazionalismo aggressivo e di un razzismo tanto sciocco quanto ingenuo.
I mezzi di cui Romano si serve sono, manco a dirlo, « italianissimi »; scienza e tecnica hanno nella Penisola la loro culla naturale; le imprese dell'« Artiglio » od i primati aerei si dilatano a regola di una tecnologia oltremodo avanzata. I fasci littori, le bandiere al vento, i saluti romani, gli stemmi e le iconi del fascismo sono l'aspetto esteriore; la volontà propagandistica, più proterva, neppure trascura le distese polari (« sicuro che si trova precisamente al Polo Nord, Romano pianta la bandiera della Patria Imperiale e dell'Albania, si mette sull'attenti salutando romanamente) » o le vestigia maya.
Concluso il ciclo delle sue avventure non militari, e sposo da poche ore, egli « ascolta alla radio la voce del Duce che annuncia al mondo la dichia-

razione di guerra (...); elettrizzato dalla notizia, Romano, vecchio legionario di Spagna, decide di raggiungere la patria lontana e di combattere per la sua vittoria ».
Quando lascia Isa, la giovane moglie in divisa di crocerossina, l'addio tocca l'assurdo: « Addio Isa! La Patria chiama: è mio dovere difenderla! ». E lei: « Addio Romano! Che Iddio ti protegga! Voglio che anche tu sia fiero della tua Isa come essa lo è di te ». Insomma, l'eroe di Caesar è l'altra faccia di Gordon, e non solo perchè l'autore tiene scopertamente sott'occhi le tavole di Raymond (anche **Romano** nel periodo iniziale mancò di balloons, sostituiti da lunghe didascalie): di Gordon possiede tutte le qualità: il coraggio, la lealtà, l'invidiabile addestramento ad ogni tipo d'impresa, aggiungendovi la tipica tracotanza dello squadristico « me ne frego ».
All'attivo del comic resta la inusuale capacità tecnica di Caesar, eccezionale illustratore-fotografo che non trascura un particolare, che si esalta dinnanzi ai mezzi meccanici, che traduce sulla carta non solo aerei, baleniere, armi, dirigibili, navi d'ogni tipo ma anche realizzazioni futuribili (le motoslitte e l'« elicopter » individuale) con una assoluta minuziosità descrittiva. In sostanza, un fumetto in orbace: però, un documento.

C. B.

- Pubblicato da «Vittorioso» (1938-41).
- BD. 79; DC. 150; K. 8.

ROMEO BROWN

Jim Holdaway e Maz.
Gran Bretagna, 1959 (« Evening Standard »)

Creato da Holdaway prima di schizzare le avventure della bellissima Modesty Blaise, questo Romeo è un investigatore privato che non può a meno di mettersi come il Berto Wooster di Wodehouse (un autore certo tenuto sott'occhi dal disegnatore britannico) nelle situazioni comiche più impensate. Di continuo adescato da sfolgoranti ragazze, cui egli energicamente (ed inspiegabilmente) resiste, il giovanotto finisce di regola impigliato in « casi » che arieggiano la « sophisticated comedy » o addirittura l'operetta. Per altra via, esponendo con larghezza belle fanciulle in abiti assai succinti, la strip ha contribuito con quella di **Jane** a sfatare il puritanesimo dei comics britannici. E' stato interrotto nel 1962.

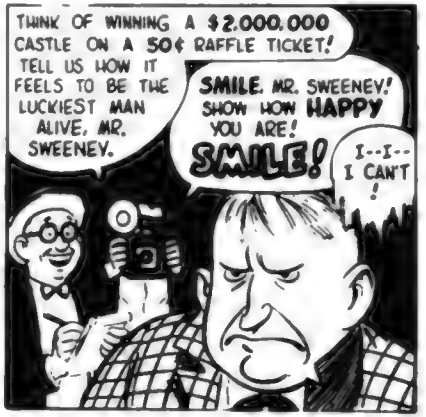
U. S.

- Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1966-69).

ROSCO SWEENEY

Roy Crane
USA, 1943.

Se a **Buz Sawyer** toccò di prestar servizio come pilota bombardiere sulla portaerei « Tippecanoe », a Rosco Sweeney (riservista richiamato alle armi allo scoppio della guerra) spettò il



compito di mitragliere di coda, con il grado di soldato semplice, sui « picchiatelli » della flotta degli Stati Uniti. Insieme hanno formato un affiatato ed assortito equipaggio, copertosi naturalmente di gloria nella guerra del Pacifico. A Crane occorreva appunto un tipo di eroe popolaresco e spaccone da affiancare al più qualificato Buz, e il risultato fu indubbiamente valido. Rosco rappresentò egregiamente l'americano medio che Zio Sam aveva strappato alle gioie borghesi (lo si sarebbe immaginato dietro al bancone di un drug-store ad infarcire hamburghers).
Alla fine della guerra, però, il destino dei due si divise: Buz continuò il suo servizio di permanente ed effettivo difensore dell'americanismo; Rosco, « civile » fino al midollo, se ne tornò nella sua Florida (ove l'attendeva tra l'altro la sorella Lucille, una virago che si divide tra la gastronomia e le dispute con i vicini), per vivere la sua vita di maturo scapolo. Cose di tutti i giorni, ma vivificate da quelle sconcertanti trovate che già lo resero popolare nella vita militare. Rosco rappresenta un'America minima ma originale, non facile a riscontrarsi nelle pagine dei comics, se non in quelle di pochi solitari cartoonists.

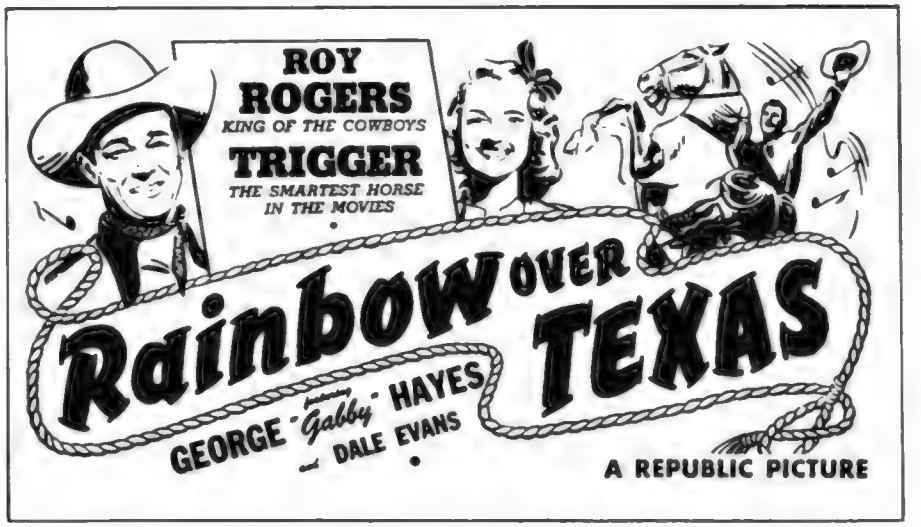
R. T.

- K. 12; P. 2.

ROY ROGERS

Al McKimson
USA

Leonard Slye, in arte Roy Rogers, ha esordito nel cinema nel 1938 protagonista di *Under Western Stars*. Vi era giunto dagli studi radiofonici, ove si era affermato — sotto il nome di Dick Weston — con un proprio complesso specializzato nei canti popolari del vecchio West. Sullo schermo, ovviamente, vestì i panni del cowboy, ma di un genere un po' particolare: « veramente idilliaco, quasi una figura da leggenda, con quella sua scarna recitazione, lineare, quasi antispettacolare ». Il suo compito, abbastanza ingrato, era quello di eguagliare in



popolarità un altro famoso cowboy-canterino: Gene Autry (anche lui poi passato alle strisce). Vi riuscì così bene che dal 1939 al '42 si piazzò tra le dieci « Western Money-Making Stars » (le stelle del western che fanno incassare di più), e poi ininterrottamente sino al 1954 al primo posto assoluto.

Un tale esito non poteva lasciare indifferente l'editoria per ragazzi, ed in particolare quella dei comics. Come in passato era già avvenuto (a proposito dei più acclamati « comedians »: Laurel & Hardy, Harold Lloyd, Larry Semon e lo stesso **Charlot** (v.), o di qualche attore bambino) anche Roy Rogers finì tra i quadretti con il preciso incarico di ripetere sulla carta le sue inconfondibili avventure, a mezzo tra l'eroico e la commedia. Nella versione fumettata (ove il volto dell'interprete venne accuratamente riprodotto) non gli mancò il conforto della sua più affermata « spalla »: il mitico puledro Trigger, abilissimo in acrobazie d'alta scuola e degno rivale di altri divi a quattro zoccoli. Il succo delle strips ristà interamente in questa funzione « derivata », non poco agevolata dal fatto che Rogers — lasciato il cinema — è divenuto una stella della tv.

C. B.

- Pubblicato da «Il Giorno dei Ragazzi» (1968), «Ed. Nerbini» (anni '50).

- DC. 113.

RUGGLES, THE

Stephen Dowling (« Blik »)
Gran Bretagna, 1936 (« Daily Mirror »).

« Dad » Ruggles, nel primo periodo di questo comic, si dava da fare come capofamiglia: la moglie Gladys, il figlio Herb, la figlia Maisie (con relativo marito Harry) gli offrivano sufficienti motivi di argomenti e preoccupazioni. In seguito, l'autore, apprezzate le qualità di buon cittadino della classe media del suo character, benevolmente seguito ogni settimana dal pubblico, gli offrì un incarico indubbiamente insolito per un personaggio disegnato (per lo meno in forma tanto aperta): quello di divulgare il complesso meccanismo dell'apparato statale.

Le figurette di Dowling, schizzate nervosamente, sono nondimeno il risultato di una cura psicologica: l'ometto vestito di scuro, ma a suo agio in maniche di camicia, possedeva certamente i numeri necessari per convincere chi gli assomigliava a rispondere con serenità ai richiami della burocrazia.

L. S. B.

- PA. 206.

RUPERT
ROBERTINO L'ORSACCHIOTTO

Mary Tourtel
Gran Bretagna, 8 novembre 1920 («Daily Express»).
Alfred Bestall

Staccato dalle applicazioni di un grembiule dell'età prescolare, quest'orsetto ha scelto senza mezzi termini una sua libertà: quella di camminare a due zampe, di indossare un pullover e calzoncini quadrettati, di parlare alla pari con elfi, gnomi e scienziati superdotati. Seppure è vero che anche gli altri figli della fattoria e dello zoo (leone compreso) di questo comic (in origine: « Adventures of the lost little Bear ») usano esprimersi a parole, unendosi al protagonista in un clima favolistico composito, che comprende sì i castelli incantati ma non esclude gli aerei.
Dalle tavole bicolori, il comic è passato alla forma attuale in due soli quadretti, sempre privi di balloons ma con ampie didascalie. Mezzo secolo di successo ha fatto sì che il disegnatore d'oggi (A. Bestall) non abbia aggiunto nulla di suo, adattandosi al non comune ricalco di chi lo aveva preceduto. E, nello stesso tempo, insistendo nel rispetto della creatrice, la quale possedeva sotto pelle il parametro di aggancio con il mondo della prima infanzia.

L. S. B.

- BD. 53 e 55; PA. 205; PR. 162.

RUSSES, LES
I RUSSI

Gustave Doré
Francia, 1888.

Les Russes, ovvero storia drammatica, pittoresca e caricaturale della Santa Russia, commentata e illustrata da Doré, uscì un lustro dopo la morte del celebre disegnatore. Verosimilmente,

tuttavia, si deve far risalire il testo agli anni giovanili, al tempo in cui collaborò a « Le Journal pour Rire », settimanale umoristico parigino.
Il grosso albo non è propriamente una « bande dessinée », ma piuttosto una storia raccontata con schizzi, abbozzi e caricature, buttati giù a tempo perso, frammentariamente e senza pensare alla possibilità di riunirli in volume. Il ritratto della Russia che ne vien fuori, seppure gustoso, ha tutta l'aria di essere viziato da quell'eccessivo spirito chauvinistico che, anche sotto il secondo impero, la Francia continua a coltivare, non perdonando allo zar Alessandro I di aver sconfitto il grande Napoleone.
Stilisticamente più unitaria appare invece l'appendice aggiunta di Alain Meylan, nell'edizione di Tchou, in cui riprende la storia press'a poco là dove Doré l'ha lasciata, portandola avanti, con evidente approssimazione, fino all'allontanamento di Krusciov dal Cremlino.

R. J.

S

SAD SACK

George Baker (t. e d.)
USA, maggio 1942 (« Yank »)

Nel 1941, quando venne chiamato alle armi, George Baker lavorava già da quattro anni presso gli studi Disney di Burbank. Pensò allora di mettere a frutto la sua esperienza creando un patetico personaggio che, grosso modo, riassumesse lo stato d'animo di molte migliaia di americani strappati alla vita borghese. Mite e sprovveduto, generoso e ingenuo, il buon Sad Sack (in italiano il suo nome suonerebbe « sacco triste ») percorse con sopportazione la dura corvée del coscritto alle prese con le regole inflessibili della disciplina militare e la presupponenza di superiori sciocchi. Disarmato — ma pure disarmante — il non-eroe ha badato durante gli anni di ferma involontaria ad uscire dalle situazioni ingrate con il minor danno possibile: senza mai profferire parola o commento (la striscia era priva di balloons e di didascalie), puntando unicamente sulla non ambigua efficacia della sua espressività.
Se più volte è stato fatto il nome di Sc'vèik non è stato solo perchè questo altrettanto buon soldato lo ricorda per numero di disgrazie, imposizioni subìte o per comunità d'ambiente. La caserma, i tavolacci, le divise, i sergenti e gli ufficiali superiori sono tutti elementi in sostanza « scenografici »; un apparato individuato con giusto taglio ironico e spezzato, volta a volta, nelle sue assurde componenti (per quanto, ovviamente, lo poteva consentire la censura militare). Anche le « spalle » del protagonista: il generale Rockjaw, il capitano Softseat, il sergente intransigente ed il

cane Muttsy (stupida mascotte del reggimento), hanno in fondo un peso relativo. Quasi delle quinte disposte a meglio sbalzare la silhouette della recluta intestataria della strip.
La citazione di Sc'vèik ha ragione d'essere solo quando si guardino in trasparenza le strisce di Baker e se ne afferri la più autentica e convincente sostanza. Non conta lo sberleffo immediato: Sad Sack è Sc'vèik nella misura in cui è dimesso ma non stupido (semmai finge di esserlo), in cui accetta — con riserva — gli ordini e si comporta di conseguenza, quando — per intenderci — assicura un'integrazione in verità rifiutata sin dal momento che gli è stata messa addosso l'uniforme.
Se le avventure del character sono proseguite (a partire dal 5 maggio 1946, sulle colonne del « New York American ») in panni borghesi, è stato in conseguenza del notevole successo ottenuto e, quindi, il frutto di una operazione puramente mercantile. Le sue piccole avventure di cittadino, sempre più banalizzate e corrose da un'iterazione che non ha saputo puntare oltre il cliché del buonuomo gabbato nella sua irrinunciabile fiducia nel prossimo hanno privato Sad Sack di ogni umore corrosivo. Al pari, del resto, della versione cinematografica che edulcorò la sua vicenda militare per disporla a pieno vantaggio di Jerry Lewis.

C. B.

- *Edizione cinematografica (r.: George Marshall; i.: Jerry Lewis; USA, 1957).*
- *Pubblicato da « La Sera dei Ragazzi ».*
- *BD. 87; BE. 72; GA. 64; ME. 18 e 41; PA. 100 e 144; SO. 69; WA. 312.*

SAETTA

Guido Zamperoni
Italia, 1940.

Negli anni Dieci/Venti, il cinema americano viveva soprattutto alle spalle delle eroine dal cuore tenero ma dai muscoli solidi (in prima fila la divissima Pearl White), dei « cops » rompicollo di Mack Sennett e non meno degli spericolati cavalieri dall'ampio « stetson » (Tom Mix piuttosto che William S. Hart). L'equivalente nostrano era un personaggio altrettanto « generoso » ed acrobatico: « Saetta » (al secolo Domenico Gambino), il quale, pantaloni alla zuava, maglietta non senza il tocco « alpino » del legaccio a pom-pom ed immancabile scoppola, tentava — e con successo popolare — di contenere il fascino dei grandi eroi dei fascicoli settimanali che le illustrazioni di Scarpelli & compagni rendevano più attraenti.
Vent'anni dopo, mentre il cinema italiano viveva la stagione « ungherese » dei telefoni bianchi, i comics si ricor-

darono di **Saetta** e, auspice la mano di Zamperoni, lo rilanciarono quale smargiassa incarnazione dell'italiano nuovo. Ma nella nazione dei duri in camicia nera, il patetico eroe non riuscì ad essere più di uno scolorito prototipo del bullo di periferia (e di due decenni prima).

C. B.

- *Pubblicato da « Albi Alpe » e da «Il giornalino di Carroccio » (1947).*

SAGA DE XAM

Nicolas Devil
Francia, 1968.

Il fumetto intellettualistico, allegorico, eroticizzato, che negli anni Sessanta ha avuto in Francia edizioni di lusso, ha proliferato in varie direzioni (come certo cinema giovane ricco di simboli e di fermenti).

Saga de Xam, opera di un cartoonist ventiquattrenne insofferente alle classificazioni, prende lo spunto da un pretesto fantascientifico per svolgere un discorso contro la violenza dominante la vita odierna. S'è detto che si tratta di un fumetto « psichedelico ». Effettivamente il giudizio non è campato in aria.

L'eroina, Saga, abita una bolla-universo — chiamata Xam — risplendente « nella sua infinita grandezza al di là del nostro pensiero, ai confini di una dimensione parallela in cui il tempo e lo spazio assumono un significato bizzarro ». Antica come il tempo, Xam è impostata sulla grande sapienza tridimensionale: la saggezza dell'intelligenza, la saggezza della bellezza, la saggezza dell'amore. Saga, abbandonato il suo universo popolato esclusivamente da donne (e che la razza dei Troggs proveniente da un pianeta in estinzione vorrebbe coabitare), arriva sulla Terra. Fa uso dell'Lsd ed apprende una cosa « vertiginosamente » nuova: il sapore della violenza.

Le tavole, realizzate con effetti di grande suggestione, sono spesso uno sfoggio di calligrafica bravura e difficilmente imitabile. Dalla « bellezza » preziosamente aggiornata della prima parte si passa ad una seconda ch'è la concretizzazione incubica della violenza ideologica. Un fumetto pacifista, risolto attraverso simboli in cui il fantastico si fonde alle più ardite fantasie dell'inquietante tecnologico.

P. Z.

SAINT, THE

IL SANTO

Mike Roy (t.) e John Spranger (d.)
USA

Simon Templar, alias « Il Santo », è uno dei personaggi più eccentrici, tumultuosi ed originali che il romanzo d'azione abbia prodotto negli anni Trenta; nelle rocambolesche o fulminee avventure dell'inafferrabile Robin Hood del ventesimo secolo l'edificante soprannome non si riferisce alla virtù dell'eroe, ma al marchio con cui egli sigla inequivocabilmente le proprie imprese: lo schizzo di un omino con l'aureola.

« Il Santo », creato dallo scrittore Leslie Charteris, oggi quasi settantenne, è stato protagonista di numerosi romanzi — che gli hanno procurato una straordinaria popolarità — trasferiti poi in film o serviti di spunto per serial radiofonici e televisivi, nonchè per due versioni a fumetti.

Quella più nota, seppure realizzata da John Spranger con evidente cura di particolari e di ambienti, resta in gran parte estranea al così caratteristico mordente dei racconti e finisce con l'assomigliare ad altre correnti storie

pubblicate negli USA. L'altra edizione, per il vero molto sciatta, è di produzione argentina e porta la firma di Nevelle e Eisen.

F. F.

- *Edizione tv di enorme successo negli USA (protagonista Roger Moore), derivata dai romanzi di Charteris e da soggetti apocrifi.*

SANDOKAN

Guido Moroni Celsi (d.)
Italia, 1937.

Rino Albertarelli (d.)

Le avventure salgariane, abilmente tagliate coi dialoghi ridotti all'osso, sono (e sono state soprattutto) una fonte inesauribile per i comics. Una delle prime riduzioni tocca al personaggio di Sandokan, il più suggestivo e meno complicato degli eroi dello scrittore veronese. Nel 1937 G. Moroni Celsi lo raffigura un po' massiccio e con un volto vagamente garibaldino. Come mai? Sandokan, seppure di autore « Italianissimo », è un principe bornese; per italianizzarlo gli hanno affibbiato il volto dell'eroe nazionale più popolare.

Il vero Sandokan, nervoso, scattante, dalla grinta di tigre, balza fuori dalle tavole di Rino Albertarelli, il quale non soltanto lo azzecca alla perfezione, ma lo proietta con estrema efficacia nel suo ambiente naturale, ove sogno e leggenda si fondono. Sandokan ha tutte le prerogative dell'autentico eroe di comics: basta metterlo sul ponte di un praho a combattere gli odiati inglesi, oppure farlo lottare per la con-

quista di un trono contro nemici infidi che si servono dei tranelli più odiosi. Dalle insidie esce più vivo, più grintoso che mai. Nei fumetti passano quindi i suoi amici: il portoghese Yanez dal beffardo sorriso a fior di labbra, l'indiano Tremal-Naik e il fedele Kammamuri, e la tigre Darma. E' quasi certo, se Salgari avesse immaginato di essere anche autore di fumetti, non avrebbe fatto morire così presto la ragazza che vive a fianco della Tigre della Malesia una breve e splendida avventura: Mary Ann, la Perla di Labuan.

Nei romanzi salgariani — specie in quelli esotici, e il ciclo di Sandokan ne fa parte — s'avverte lo stupore ingenuo del piccolo borghese di provincia che vede aprirsi davanti un mondo sempre più vasto e affascinante, finora totalmente sconosciuto. Nella loro riduzione a fumetti questo limite è scomparso: è rimasta soltanto l'avventura a tutte lettere.

E. M.

- *Edizione teatrale, « Sandokan », a cura di Aldo Trionfo e Tonino Conte.*

  Il ciclo dei « Pirati della Malesia » è stato ripreso, a partire dal 25 dicembre 1948 a puntate settimanali di 40 tavole circa, da « Salgari »; successivamente, nel 1950, gli « Albi Salgari », mensili, hanno pubblicato, in fascicoletti di 60 pagine circa, tutti i maggiori romanzi di Salgari ridotti a fumetti (in media un 300-350 vignette per illustrare metà del titolo scelto; la seconda parte seguiva a distanza di un mese).
- *Pubblicato da «Topolino» (1937-1941), «Salgari» (1946-49), «Albi Salgari» (1948-1965).*
- *EC. 117.*

SAPEUR CAMEMBER, LE

Georges Colomb (« Christophe »)
Francia, 1890.

Dopo il successo ottenuto con **La Famille Fenouillard,** Christophe (exalunno della scuola Normale specializzatosi in storia naturale), passato ai racconti disegnati per tre fondamentali ragioni: perchè amava disegnare, per divertire il figlio e per arrotondare il non fiorente stipendio di insegnante, creò le tavole de **Les facéties du sapeur Camember.** Il protagonista (François-Baptiste-Ephraïm per l'anagrafe) è un geniere della fine del secondo impero, provvisto di una barba fluente ma curata, di ghette e kepì, e più dotato di spirito di corpo che di quello, indispensabile, per intendere le cose nel loro giusto verso e non alla lettera. La serie dei disegni, a tratto sottile e preciso, commentati da didascalie dove il testo comprende, oltre ai dialoghi, la descrizione di stati d'animo ed osservazioni supplementari riportano inevitabilmente ai legni incisi dell'imagerie d'Épinal.

Accanto al disciplinato quanto attempato soldato compaiono superiori balordi dagli ordini ottusi e dalle visioni non troppo ampie, le loro « signore » (in salotti di cortine pesanti e di mobili a cera) e la cameriera Vittoria, « questo sole risplendente di tutte le virtù domestiche ». I calembours, quanto le deformazioni della lingua, presi a prestito per metà dai dialetti e per metà dall'analfabetismo risultano invalicabili anche al più versatile dei traduttori.

L. S. B.

- *BD. 15 e 179; MA. 52; PE. 28; PL. 21; PR. 38.*

SARGENTO KIRK, EL
SGT. KIRK

Hugo Pratt
Argentina, 9 gennaio 1953 («Misterix»).

Il massacro di Pueblo Negro ha fatto nausea a un bianco: il sergente Kirk, dell'esercito del Nord. Nella realtà queste cose, durante quella che abbiamo chiamato più o meno arbitrariamente, l'epopea del West, accaddero. Bianchi nauseati per il massacro dei pellerossa ce n'erano. Ma la marea dei conquistatori della prateria, in divisa o senza, non aveva tempo per crisi di coscienza. Sparava e basta. Kirk è il primo eroe del West, a quanto risulta, che abbia il coraggio di essere un rinnegato e di vantarsene; dopo avere compreso che la causa dei comanches è più giusta di quella dei visi pallidi, il sergente passerà con loro, a dividerne gli sciagurati destini. Pratt, che già si era imposto in Italia nell'immediato dopoguerra con l'**Asso di Picche** (dove si infiltrava, tra molte qualità, un sottile gusto americaneggiante: Caniff come segno, Falk come soggettista), dà vita al suo primo personaggio veramente autonomo. Kirk segna una data importante nella storia del fumetto. L'autore che darà il meglio di sè più avanti, è già maturo: un disegnatore vigoroso, con un senso del montaggio straordinario, una grande

bravura nei chiaroscuri, di enorme spicco, e una notevolissima abilità come inventore di personaggi e storie.
Il disegnatore veneziano, che tornato in Italia dall'Argentina, dove appunto varò Kirk, ha validamente contribuito a dar vita alla rivista che ha preso il nome da questo suo personaggio, ha contribuito anche a un revival dell'avventura intelligente, in un momento in cui sembrava che la sorte d'essa fosse declinante, che si facessero largo sgomitando personaggi più sofisticati. Nelle storie di **Kirk**, ma in una chiave decisamente moderna, rivivono i grandi miti dell'uomo che affronta coraggiosamente il destino individuale, cercando solo la propria verità, ma senza frange retoriche. Le cavalcate nel West selvaggio, l'ampio repertorio del western classico trovano con Pratt, nel campo dei fumetti, il loro John Ford. Un Ford, ovviamente, meno « bianco », meno americano. Pratt non crede molto alla bandiera. Kirk lontanamente si ispira al rinnegato Simon Girty, personaggio minore, affascinante e scomodo della storia americana, sul quale Pratt ha compiuto numerosi studi, recandosi nei luoghi stessi della sua remota vicenda.

C. D. C.

- *Pubblicato da «Kirk» (1965-69).*
- *K. 1.*
- (0338), (0500), (0639)
- (0644), (0883).

Il Corto e Maha, compagni d'avventura di Kirk.

SATURNINO FARANDOLA

Pier Lorenzo De Vita
Italia, 29 settembre 1938 («Topolino»).

Nato negli anni in cui il regime fascista accentuò la sua politica autarchica e xenofoba, questo comic confermò la volontà degli autori di rifugiarsi in avventure estranee alla realtà del momento, rifacendosi per lo più a quelle letture per ragazzi che da cinquanta anni erano popolari. Per naturale riflesso i fumetti italiani di questo periodo mostrano in genere caratteristiche che li differenziano nettamente dai comics americani. La rappresentazione grafica è quasi sempre naturalistica; la satira, il grottesco, il caricaturale, motivi tanto cari ai cartoonists d'oltre oceano ne sono completamente esclusi.
Per queste ragioni è tanto più da apprezzare questa personale ed eccellente versione fumettata del « Saturnino Farandola » di Robida. Lo stile del disegnatore si adattò esemplarmente alla satira stravolta ed assurda dello scrittore francese. Certamente aiutato dai geniali disegni — meticolosi e piramidalmente affollati di grotteschi pupazzetti — con i quali Robida aveva illustrato il suo libro, il cartoonist italiano fece proprio il difficile personaggio di Farandola e con un disegno spiritoso e ricco di movimento seppe trasformare in un valido comic le sue avventure fantastiche. Nelle tavole di De Vita, oltre la satira, l'azione, la parodia, c'è la rappresentazione felicissima di quel mondo romantico, inizio Novecento, che Robida con la sua penna sottile aveva messo in gustoso ridicolo accentuando certe mitizzazioni letterarie e borghesi.

Baffetti appuntiti, folti basettoni, con un piglio garibaldino nel berretto calcato sempre in capo ed una silhouette degna degli esangui eroi de « la belle Epoque », il Capitano Saturnino Farandola, circondato da uno stuolo di personaggi fortemente caratterizzati, tra i quali fa spicco il fido Mandibola, s'avventurerà per i suoi pazzi e « straordinarissimi » viaggi (anche fantascientifici quando sbarcherà sulla Luna) « nelle cinque o sei parti del mondo »: dall'Asia all'Africa, dall'America all'Europa. Tutti i miti avventurosi risulteranno alla fine dissacrati da un'ironia fresca e vitale e Farandola emergerà come uno dei personaggi più vivi dei fumetti italiani.

R. T.

- *Pubblicato da «Topolino» (1938-1940).*

Saturno contro la Terra
(v. MARCUS)

SAVAGE

Gil Kane e Robert Franklin (t.) e Gil Kane (d.)
USA, 1968.

Un uomo, di cui si ignora il passato, sta per essere giustiziato. In extremis viene graziato purchè affronti una rischiosa missione per eliminare un criminale che si batte con ogni mezzo (ha anche tenuto un discorso alle Nazioni Unite fingendosi, senza essere scoperto, il presidente Johnson) per far dichiarare guerra alla Russia. Lo scontro si concluderà con un titanico corpo a corpo tra il misterioso salvatore (Savage) e Simon Mace, questo il nome del cattivo, combattuto senza esclusione di colpi.
Gil Kane, che oltre ad essere soggettista e disegnatore della storia è anche direttore della pubblicazione, si è lasciato bellamente alle spalle le restrizioni del Codice Morale americano e si è abbondantemente sbizzarrito in allucinate scene di violenza. Il suo personaggio non è certo un eroe positivo, e neppure uno « 007 », è indiscutibilmente un feroce « savage » (= selvaggio). Ciò che lo guida è l'istinto, anche se le sue dimensioni psicologiche non sono elementari come si potrebbe supporre. La realizzazione grafica di Kane (indubbiamente notevole per l'ottimo uso dei retini che arricchiscono le tavole laddove il colore avrebbe invece scaricato la tensione) ostenta un piglio non usuale e riverbera una certa forma antitradizionale.

F. F.

SAVANT COSINUS

Georges Colomb (« Christophe »)
Francia, 1893.

Dopo **La Famille Fenouillard** e **Le sapeur Camember**, l'arguto Colomb indirizzò le sue frecciate ai laureati del politecnico tramite il tormentato protagonista delle tavole de **L'idée fixe du savant Cosinus**, soprannome di Zéphyrin Brioché, parente stretto di Agénor Fenouillard e non proprio refrattario ad un senso di inferiorità nei suoi riguardi, soprattutto per quanto concerne i viaggi.
L'iterazione delle sue vicende viene assicurata dai suoi ripetuti tentativi di espatriare, ma non con lo scopo superficiale di vedere il mondo come quell'accolita di parenti che l'ha preceduto, ma per « riempirsi gli occhi di esotiche contrade e di popoli straordinari, lasciando dietro di sè una intensa scia di commozione popolare ».
Inevitabilmente, armi e viveri, strumenti scientifici e marchingegni di sua invenzione, come il cappello-materasso o l'ombrello-telescopio verranno resi inservibili; non perchè non siano all'altezza dei compiti, ma per il motivo che il viaggio non si è fatto per imperdonabili distrazioni nell'organizzarlo, o per l'intervento dell'Autorità Costituita, od in seguito a sopravvenute difficoltà economiche. O soltanto per il fatto, pensa Cosinus, che « qualche dio è geloso della sua gloria ». Anche il cane Sphéroïde s'illude, soffre e si rallegra con lui e si augura che non entri una donna in casa a mettere ordine persino nei loro sogni proibiti.

L. S. B.

· *BD. 15; MA. 52; PE. 34; PL. ; PR. 38.*

SCAMP

LILLO
Walt Disney.
USA, 1955.
Bill Berg e Bob Grant.

Nel primo lungometraggio animato di Disney in cinemascope, « *The Lady and the Tramp* » (Lilli e il Vagabondo) del 1955, sorretto da un segno grafico moderno, che vorrebbe rappresentare la rottura con la tradizione caramellosa delle « Silly Simphonies », si narra di un tenero amore tra una sofisticata cagnetta da salotto ed un intrepido e simpatico botolo da pagliaio. Il contrastato amore sboccerà in un lieto fine quando i padroni della cagnetta, dopo il miracoloso salvataggio del loro fantolino, acconsentiranno ad edottare la nuova famigliola e i loro futuri eredi. Da questa felice unione, le strisce e le tavole domenicali hanno immaginato che nasca un cucciolo, **Scamp** appunto, che, attraverso le sue ingenue esperienze, dà vita ad elementari vicende didascaliche riservate al pubblico dei minori.

R. T.

· « *Il Disney stampato* » (in « *Bianco e Nero* » *n. 7/1967*).

SCARLETT DREAM

Claude Moliterni (t.) e Robert Gigi (d.)
Francia, 1966.

Esiste un'area, forse la più stimolante, nella produzione fumettistica degli anni Sessanta, che riflette a livello di simbolo (talvolta orgiastico) gli umori della nostra società. Ad esempio, il fenomeno della emancipazione di quello che una garbata bugia poetica definiva « sesso debole ». E' l'area dalla quale sono uscite a ruota, dopo **Barbarella**, eroine egualmente di matrice francese: **Jodelle, Pravda, Scar-**

lett Dream. Di quest'ultima un giornale parigino ha scritto che « dovuta allo stile ipergrafico di Gigi e all'immaginazione onirica di Claude Moliterni, essa — casta, provocante, tenera o selvaggia — unisce la bellezza femminile alla forza dell'Uomo Mascherato, di Tarzan e di James Bond... ». Si tratta di un giudizio non lontano dal vero.

I simboli della storia (raccolta in un lussuoso volume) sono trasparenti e s'agganciano, più che ai contenuti erotico-favolistici dei precedenti citati, all'avvenirismo fantaspionistico di 007. Naturalmente, dentro una differente dimensione, chè tra aggeggi futuristici e macchinazioni tecnologiche la saga reinventa l'antico feuilleton.

La sceneggiatura, tuttavia, possiede un taglio cinematografico moderno ed è servita, quadretto dopo quadretto, da un'invenzione grafica altrettanto svelta, agile, in cui il gioco dei chiaroscuri, dei tratteggi, delle ombreggiature (ottenute con tecniche diverse) serve e sostanzia l'ambiguo gioco delle parti cui gli autori costringono i diversi personaggi. Scarlett potrebbe anche ricordare **Modesty Blaise,** ma gode di una più libera sfrontatezza sexy (arma potente per l'uso che riesce a farne) e di uno scenario assolutamente svincolato da strettoie « realistiche », aperto anzi alle più impreviste fantasie del « futuro cominciato ».

P. Z.

- *Pubblicato da «Tommy» (1969).*
- *BD. 119.*

SCHTROUMPFS, LES
I PUFFI

Yvan Delporte (t.) e Peyo (d.)
Belgio, 1964.

La carriera dei minuscoli folletti blu col berrettino bianco è stata strepitosa: apparsi per la prima volta in un'avventura di **Johan e Pirlouit** (conosciuti in Italia come « Rolando e Pirulì »), hanno avuto tanto successo che sono diventati titolari d'una strip tutta per loro. Non solo, il loro bizzarro sbrigativo linguaggio (tutto è « schtroumpf » o « schtroumpfer », ossia « puffo » o « puffare ») è stato adottato come strumento di conversazione scherzosa o magari per suggerire nuove metafore: segno, questo, d'una grande popolarità.

Non è azzardato, insomma, dire che questi personaggi hanno introdotto una mezza rivoluzione nella lingua francese corrente. Ed è proprio qui (oltre che nel disegno garbatamente tenuto in bilico fra l'ironia e la magia) la trovata più gustosa: l'aver dimostrato in punta di piedi l'usura del linguaggio « consacrato » dalla cultura e dai testi ufficiali, sostituendo praticamente ogni parola con l'unica espressione conosciuta dai piccolissimi gnomi che vivono nell'inaccessibile bosco dei Puffi, ai margini del fiume Puffo, puffati (ossia governati) dal Grande Puffo saggio e bonario. Socievoli e ottimisti, i Puffi — particolare non trascurabile — sono fisicamente tutti uguali, ma si distinguono ciascuno per la propria personalità: c'è lo spaccone e c'è il buffone, lo scansafatiche, il protestatario, il vanitoso, il megalomane. Quest'ultimo, a un certo momento, riesce a farsi eleggere « Schtroumpfissime » (Puffissimo) e instaura una sorta di dittatura nella piccola comunità, che riesce tuttavia a rimettere le cose a posto senza drammi.

Le avventure si svolgono in un paesaggio solare, fatto di fiori giganti, di foglie immense, di sentierini appena sbozzati e di mini-casette a forma di fungo, dove vengono accumulate le provviste. Il moralismo elementare delle brevi parabole si stempera nella poesia, secondo la migliore tradizione della favolistica europea.

S. G. B.

- *Edizione di una serie di cortometraggi animati televisivi; pupazzi e giochi da tavolo ispirati dai folletti blu sono stati prodotti in Francia e in Belgio.*
- *Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (anni '60).*
- *BD. 123, 127 e 225; PL. 23 e 97.*

SCIUSCIA'

Tristano Torrelli e Giana Anguissola (t.); Fernando Tacconi, Franco Paludetti, Lina Buffolente (d.).
Italia, 22 gennaio 1949 (« Sciuscià »).

« Nico, un ragazzo di quindici anni, profugo in un paesino dell'Italia meridionale occupata dagli alleati, è stato prescelto dal capitano Wickers, del servizio segreto di un reparto americano, per recapitare a Roma, ancora occupata dai tedeschi, un messaggio cifrato... ». Così s'avviarono le avventure di un « generoso » personaggio che doveva in breve affermarsi tra i più popolari del dopoguerra. Accompagnato dall'inseparabile Fiammetta e dal simpatico Pantera, esaurite le avventure in Italia, Nico finì in Birmania, in Cina, in Africa, nel Canada. Le sue gesta, colorate di un'elementare mistero e di un esotismo di maniera, fecero duplicare la tiratura del suo piccolo albo a striscia. Le ragioni del notevole successo sono abbastanza chiare: Sciuscià non tentava minimamente di innovare una esausta narrativa popolare, né di opporsi alla retorica dei buoni sentimenti. Andava incontro ai gusti del pubblico meno

smaliziato e lo invogliava a non modificare le sue scelte.
Una marea di ragazzi intraprendenti invase allora naturalmente le edicole sulla scia di Nico. Lo stesso Torrelli ne propose altri due: **Nat del Santa Cruz** (1951, testi di Dalmasso) e **Il Piccolo Sceriffo** (v.). La sproporzione tra vendite e qualità confermarono la natura puramente mercantile dell'operazione. Nel 1965 le storie di **Sciuscià** sono state ridisegnate da Lina Buffolente (e presentate su «Commandos», una pubblicazione di guerra) ma il risultato è stato in tutto negativo.

G. B.

Torrelli e la Anguissola hanno scritto alcuni libri sulle avventure di «Sciuscià» (1952), illustrati da Fernando Tacconi.

SCORCHY SMITH

John Terry
USA, marzo 1930.

Noel Sickles (dal '35), Bert Christman (dal '38), Howell Dodd (dal '42), Frank Robbins, Ed Good, Rodlow Willard (dal '46).

Nel maggio del 1927 Charles Lindberg compiva la prima traversata aerea dell'Atlantico; tre anni dopo nasceva dalla matita di un mediocre illustratore quest'eroe. L'accostamento non è casuale, chè Scorchy era la copia del popolare trasvolatore. Nel 1934, il character si trasforma sostanzialmente: diventa un asso pronto a salvare chiunque chieda il suo aiuto, un prototipo, cioè, dell'invitto benefattore tipico degli anni '40 '50. Riguardo alla tecnica, Sickles sostituisce la penna con il pennello ed ottiene efficaci effetti d'ambiente.
Bert Christman, un discreto artigiano, porta avanti lo stile del suo predecessore per due anni; quando muore in un duello aereo in Birmania, il personaggio passa a Dodd e quindi a Robbins, il quale, non trascurando il carattere «cinematografico» di Raymond e navigando tra Sickles e Caniff si viene costruendo uno stile personale, decisamente piacevole. Grazie a lui le avventure di guerra di Scorchy, pur entro schemi di routine, mostrano impeto, ed apprezzabile realismo.
Nel 1944 passando Robbins alla saga di **Johnny Hazard,** il timone è affidato a Good e poi, nell'aprile 1946, a Rodlow Willard, (già affermatosi su «Collier's»), il quale carica la strip di una maggiore tensione avventurosa.

G. B.

- GU. 231-32; WA. 290/95, 302 e 321.

SECRET AGENT X-9

AGENTE SEGRETO X-9.

Dashiell Hammett (t.) e Alex Raymond (d.)
USA, 22 gennaio 1934.

Charles Flanders, N. A. Fonsky, Paul Norris, Bob Lubbers, Al Williamson (quest'ultimo su testi di Archie Goodwin).

Servendosi all'inizio degli scenari del romanziere Dashiell Hammett, Raymond ricreò con questo comic poliziesco il volto dell'America amara immersa nella Grande Crisi e nella piaga del gangsterismo. Con uno stile asciutto, realistico, privo di sbavature, egli ripercorse striscia dopo striscia una tipologia cara a registi come Hawks, Le Roy, Wellmann, ma non mancò certo di adunare attorno a X-9 (denominato all'inizio solo «Dan»),

un bel tenebroso in lotta feroce con la malavita e insensibile allo charme femminile che pure s'incrociava spesso coi suoi passi, attraverso minuziosi particolari circa l'ambientazione, la moda e i tics di una società spaccata in due: un condensato fedele e prezioso dell'iconografia americana del periodo. I risvolti narrativi, soprattutto nel primo episodio («Il dominatore»), erano scattanti e ben congegnati; solo di rado affidati all'improbabile colpo di scena.
Passato all'«aiuto» di Raymond, Charles Flanders, l'investigatore privato — il cui odio per la malavita è «spiegato» dall'assassinio di sua moglie e della loro bimba —, già entrato (col nome di Phil, al quale s'accompagnerà più tardi il cognome Corrigan) nelle file dell'FBI, si spersonalizza, perde gran parte del suo alone romantico. Gli stessi sfondi ambientali s'ingrigiscono notevolmente, anche se il disegno mantiene una sua sostanziosa robustezza.

Lievemente caricaturale nella versione di Fonsky e del tutto anonimo in quella di Briggs, X-9, divenuto ormai **Phil Corrigan,** riprenderà quota col personale disegno (ricco di retini abilmente usati) di Graf, ma il character dell'esordio non è che un lontano ricordo. Il nuovo personaggio, nella mutata realtà americana, non combatte più il gangsterismo della depressione economica: in clima di «guerra fredda» è un paladino della crociata anticomunista.

Lo stile del primo Raymond sarà ripreso con abilità da Williamson, il

quale, non a caso, rifufferà l'Agente Segreto nel suo habitat originale: quello dell'America dei ruggenti anni Trenta.

S. T.

- *Edizioni cinematografiche nel 1937 (r.: Ford L. Beebe e Clift Smith; i.: Scott Kolk; serial in 12 episodi) e nel 1945 (r.: Ray Taylor e Lewis D. Collins; i.: Keye Luke; serial in 13 episodi).*
- *Edizioni antologiche: « Agente segreto X-9» (ed. Spada, marzo 1965) e «Eureka Pocket», n. 4 (marzo 1969).*
- *Pubblicato da «Avventuroso» (1934-38), «Robinson» (1945-46), «Topolino» (1946-47), «Avventura» (1948), «ABC dei ragazzi» (1963), «Albi dell'Avventuroso» (1963-65 e incluso nei superalbi «Classici dell'avventura» dello stesso periodo), «Okay» (1969).*
- *BD. 61, 63, 85 e 195; BE. 61 e 66; DC. 86; FO. 45; GA. 32; K. 36; MA. 153; ME. 11 e 42; P. 3; PA. 132; TR. 31; WA. 295.*
- (0457), (0614), (0799), (1109)
- (0073), (0497), (0544), (0591), (0611)

SECRET SIX, THE

Nelson Bridwell (t.) e Frank Springer (d.)
USA, giugno 1968 (sull'albo « THE SECRET SIX »).

Sei persone, quattro uomini e due donne, ciascuna con un pericoloso segreto nel proprio passato, vengono costrette ad arruolarsi in una organizzazione spionistica occidentale caratterizzata da larghezza di mezzi e ristrettezza di scrupoli.

La loro vicenda si ispira chiaramente alla « new wave » del racconto di spionaggio, epitomizzata da John Le Carrè e Adam Diment: il mondo degli agenti segreti non è più quello di Bond — modi spicci, scarse riserve morali, grande coraggio e lealtà non questionabile — bensì quello dei relitti umani, che finiscono in genere per essere definitivamente travolti. Giacchè la particolare atmosfera di romanzi sif-

fatti viene a scontrarsi con le restrizioni imposte dalla censura (particolarmente severa negli USA con le pubblicazioni destinate ai giovani) la strip è ricorsa, più che al testo o alle situazioni, ad un disegno volutamente portato su toni cupi, con inquadrature sinistre e tagli accuratamente studiati: spesso con esiti, si deve riconoscere, di un certo effetto.

S. F.

SEEKERS, THE

I SEGUGI

J.M. Burns (t.) e L.A.J. Lilley (d.)
Gran Bretagna, 1966 (« Daily Herald»).

Televisione e comics britannici hanno ricevuto dal filone Bond (e le sue varianti) una pesante eredità. Tra le molte strips, questa di **The Seekers** è citabile soprattutto per originalità di impianto e qualità d'esecuzione. Il terzetto dei protagonisti (investigatori privati che lavorano solo per lucro e che si dedicano per lo più alla ricerca di importanti persone scomparse) riunisce caratteri abbastanza insoliti e definiti: Una Post, non più giovanissima ma abile e scaltra, sovraintende — alla Nero Wolfe — alle operazioni ferma nella sua poltrona; Jacob Benedick, un playboy affascinante, è sempre bendisposto alla lotta; Susanna Dove, scienziata che non disdegna di indossare vertiginose minigonne, provvede all'invenzione dei più disparati congegni di cui si serve il terzetto.

G.B.

- *Pubblicato da « Linus » (1967) e « Il Giorno » (1967-69).*

Segugi (v. SEEKERS, THE)

SELENE

Dadus Parker (t.) e Paul Savant (d.)
Italia, agosto 1965 (« Selene »).
Corrado Farina (t.), Pietro Palma e Tullio Rolandi (d.)

Nata sulla scia evidente di **Barbarella** quest'eroina ha preceduto l'orgiastica serie italiana di figure femminili spinte spesso al limite della pornografia. Attraverso i disegni pesanti, legnosi ma forniti di un loro non banale senso del grottesco (opera di Marco Rostagno mascherato sotto pseudonimo francese) questa fanciulla di natali extraterrestri stava al centro di un carosello che convogliava tutti gli elementi tradizionali della narrativa di science-fiction e terrorifica. Affidata in tenerissima età dai suoi genitori (abitanti in un lontano pianeta simile alla Terra) a una cop-

pia di terrestri, al compimento del ventesimo anno essa veniva riportata nel suo mondo e avventurosamente sbattuta in azioni dal ritmo asmatico tutte segnate dall'iconografia cara al fumetto dell'« insolito » e pervase da compiacenze sexy che guizzavano nei quadretti disposti secondo una impaginazione abbastanza estrosa in album formato quadrotta (sette in tutto, di cui gli ultimi due « tascabili »).

P. Z.

- *Pubblicato da «Selene» (1965-66).*
- *K. 23.*
- (0580).

SERAPHINA

Eric Nemes
Francia, 1966 (« Jeune Afrique »).

L'interessante e battagliero, quanto spesso contraddittorio, settimanale stampato a Parigi dalla società «Stampa africana associata» ha pubblicato per poco più di un anno le movimentate storie di questa giovane e misteriosa creola. Seraphina vive nell'America latina e, come si è scritto, « ha incominciato le sue avventure lottando contro i pescicani monopolistici con una certa grinta ma ha poi seguito le oscillazioni dell'ideologia «giovanafricana», tuttora incerta e spesso ambiguamente centrista».

Le storie, narrate da un disegno talora elementare, si rifanno chiaramente ai modelli americani ma sono però

infoltite di argomentazioni politiche e sostenute da un ideale antimperialistico non mimetizzato. Un comic pertanto che spicca tra tanta propaganda contrabbandata tra « innocui » quadretti, proprio per l'onestà e la convinzione con cui conduce un discorso prettamente politico.

F. F.

SERGEANT KING OF THE ROYAL MOUNTED POLICE

AUDAX

Zane Grey (t.) e Allen Dean (d.)
USA, 1935 (« N.Y. American Journal »).
Charles Flanders (dal '38), Jim Gary (dal '40)

Personaggio « minore » tra i magnifici eroi degli anni Trenta, il sergente Daves King della reale polizia a cavallo, ebbe tuttavia un certo fascino all'epoca delle sue prime avventure ambientate sullo sfondo delle vastità innevate del Canada, ricche di accanite corse di slitte trainate da cani lupi ansimanti, alla caccia di delinquenti, di cacciatori di frodo o di ladri di pellicce.
Col passare degli anni, e con l'entrata in servizio di altri illustratori, la storia perse il suo mordente, e il favoloso sergente (cui fu partner inseparabile per molti anni il cavallo Toby) diventò un investigatore come tanti, con la sola differenza della giubba rossa e del cappello a larghe falde. Le vicende non mancavano di tensione, ma l'ambientazione era generalmente approssimativa e i pretesti che mettevano in moto il meccanismo delle singole avventure apparivano sempre più deboli. Così è venuto il momento della liquidazione, avvenuta senza lasciare molti rimpianti.

S. G. B.

- *Numerose edizioni cinematografiche a partire dal 1940 e un serial in 12 episodi diretto da William Witney e John English ed interpretato da Allan Lane.*
- *Pubblicato da «Supplemento di Topolino» (1935), «Topolino» (1935-38), «Audace» (1938), «Risata» (1937), «Avventura» (1944-50), «Topolino» (1946), albi Spada (anni '60), «Linus»*
- *BD. 71 e 75; BE. 63; DC. 113; GA. 107; ME. 12 e 34; WA. 232.*

SERGENTE YORK

Roy D'Amy (Rinaldo Dami)
Italia, 1954 (albi « Sergente York »)

Una storia western parecchio « sui generis », impostata sulle gesta di un immaginario corpo militare che ha il compito di mantenere l'ordine servendosi di individui provenienti da ogni parte del mondo, una copia perciò della gloriosa « legione ».
Il punto di partenza, abbastanza originale e suggestivo nei suoi possibili sviluppi, non rappresenta tuttavia l'interesse maggiore del comic giacchè esso non s'incentra nell'azione, pur intensa e piacevole, ma soprattutto

in un attento studio di psicologie, sia pure esasperate al limite della caricatura. In altre parole, D'Amy, riprendendo i modi felici di **Mani in Alto!** (v.), sviluppa un fumetto corale, ove il protagonista è quasi un pretesto per muovere una nutrita rosa di comprimari dalle più disparate psicologie: un inusitato russo, Ivan Petrovic, dall'irruento carattere; il napoletano Antonio Caruso, che pure a tante migliaia di chilometri non dimentica la sua città; il francese Leroux, raffinato ed elegante. Complessivamente, nell'ampio mosaico dei fumetti italiani del dopoguerra una tessera tra le più originali.

G. Br.

- *Ristampato dalla «Collana Rodeo» (1969).*

SGT. FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS

SGT. FURY E I SUOI COMMANDOS
Stan Lee, Roy Thomas, Gary Friedrich, Arnold Drake (t.); Dick Ayers, John Severin, John Tartaglione (d.).

USA, marzo 1964 («Sgt. Fury and his Howling commandos»).

Fury, come tutti gli eroi della «Marvel», è una montagna di muscoli. Duro, spietato, è la copia del sergente senza cedimenti che getta i suoi uomini nel fango e nelle situazioni più disperate perchè capiscano «che cosa è veramente l'esercito». Il personaggio non può certo essere rapportato ai protagonisti degli albi inglesi della «Fleetway»: ad una guerra realistica, sofferta e vissuta da veri uomini, Fury ed il suo commando oppongono una meschina ed idiota burletta. Una sorta di parodia, ispirata al peggior cinema bellico USA che presenta le gesta inverosimili di un «eroe» sprezzante e sadico, capace, col solo calcio del fucile, di far fuori un'intera guarnigione tedesca. Un comic, dunque, mostruosamente esasperato per sin troppo scoperti fini propagandistici.

Finite le sue imprese guerresche, Fury (con benda nera sul volto per aver perduto un occhio) è divenuto membro della SHIELD, una delle tante fantascientifiche organizzazioni di polizia.

G. B.

- *Pubblicato da «Albo Atlas» (1966-67).*

(0192).

SGT. ROCK

Joe Kubert (t. e d.)

USA, giugno 1952 («Our Army at War»).

Nel comic americano di guerra, Sgt. Rock occupa un posto quanto meno singolare, soprattutto date le premesse tematiche. Il personaggio, che l'autore vuole millantatore e non giovanissimo, ma «handsome» (una via di mezzo tra Kirk Douglas e Lancaster), strizza l'occhio al lettore vantando storie altrui e fatti storici, ma, nello stesso tempo, partecipa alle imprese più rischiose, contrappuntate dalle più terrificanti onomatopee belliche.
Attorno all'eroe, si avvicendano figure mai scelte a caso e quasi sempre da difendere: dalla partoriente da mettere al riparo allo «sciuscià» di Dunkerque, dalla bambina che ha perduto la bambola nel bailamme tragico ad uno scimmiottino che, anche lui, non resta indifferente al fascino personale del sergente e ne diviene il compagno. Lo sfondo, ovviamente, è dominato da scene cruente di corpo a corpo e di fucili spianati, in una atmosfera arroventata e fumosa.
L'entusiasmo dei lettori americani per queste saghe guerresche è giustificato dalla straordinaria vena di Kubert, generoso di sollecitazioni cinematografiche e che non si limita a rifare ennesime immagini di guerra, ma vi coinvolge coscientemente i deboli, i quali, come lui dice, «soffrono durante i conflitti più di qualunque altro...». Resta il fatto che di Rock, oltre l'eroismo, non si conosce nulla: nè i suoi rapporti con superiori ed inferiori, nè la sua storia privata. E' una sanguigna pedina della scacchiera del Pentagono.

C. B.

SHADOW, THE

Maxwell Grant (t.) e disegnatori non indicati.
USA, ottobre 1942 (sull'albo «The Shadow»).

Derivato al pari di altri characters (in primo luogo il **Lone Ranger** di Flanders) da una trasmissione radiofonica di successo, **The Shadow** fu probabilmente il più ascoltato dei «radio-heroes» e le sue avventure vennero diffuse ogni sabato pomeriggio dai 1937 sino alla metà degli anni Cinquanta.
Erede di certi personaggi «neri» della letteratura gotica (il Wanderer di Maturin) e prodotto di una moda assai diffusa negli USA nell'anteguerra, quella del tenebroso, The Shadow (= l'Ombra) mostrava pure stretti legami con il mondo dei comics: un tanto di **Mandrake** nell'origine ed un tanto di **The Phantom** a proposito della sua «immortalità» (dovuta appunto al passaggio delle consegne, di generazione in generazione, ad un nuovo adepto).
Il misterioso personaggio è Lamont Cranston, un americano che grazie agli insegnamenti del cinese Chen T'a Tze ha acquisito sensi acutissimi, perfetto controllo muscolare, eccellenza in ogni tipo di lotta e, soprattutto, la facoltà di «offuscare le menti degli uomini riducendoli al proprio volere». Avvolto in un gran mantello nero, il viso seminascosto da un cappellaccio a larga tesa, egli scivola nella notte perseguendo la sua missione di giustiziere.
La sua versione fumettata (il comic book, interrotto agli inizi degli anni Cinquanta, qualche anno prima della morte definitiva dell'eroe, venne ripreso con limitata fortuna nel 1964), superficiale e calligrafica, riflesse solo in scarsa misura l'atmosfera inquietante della edizione radio, che, per i primi anni, si valse dell'abile regia (e interpretazione) di Orson Welles.

S. F.

- *Edizione di numerosi romanzi (alcuni tradotti anche in Italia) e di una diecina di film di vario metraggio (interpreti: Rod La Rocque, Victor Jory e Kane Richmond).*
- *GA. 239; Jim Harmon («The Great Radio Heroes»).*

SHEENA, QUEEN OF THE JUNGLE

SHEENA

W. Morgan Thomas (t.) e S. R. Powell (d.)

USA, ottobre 1939 (sull'albo «Jungle Comics»)

Zolne Rowich (d.), R.H. Webb (d.)

Tra le tante imitazioni di **Tarzan**, questa si segnala per una doppia originalità: perchè l'eroe è una donna (la prima di numerose «regine della giungla») e perchè il taglio violento delle storie stravolge alla radice la tradizione del protagonista nobile e leale. Nelle striscie di Powell (probabilmente autore, sotto pseudonimo, anche dei testi), i combattimenti vengono descritti con un realismo davvero insolito per l'epoca: primi piani di ferite aperte, membra disarticolate, lame che si immergono nella carne viva, e soprattutto sangue sparso con generosità.

L'aspetto di questa « Queen of the Jungle » è la traduzione puntuale del suo carattere: volto affilato, naso sottile, sopracciglia sollevate in un arco spietato, labbra semiaperte su due file di denti piccoli e aguzzi. Le sue avventure ripropongono una tematica classica (cacciatori in pericolo, carovane disperse, tribù ribelli, elefanti selvaggi, eccetera), ma distorta da un gusto crudele: i cannibali sono antropofaghi davvero, l'esploratore caduto nella trappola per elefanti s'infilza sui pali acuminati, la piroga alla deriva non supera indenne le rapide e gli occupanti finiscono in pasto ai coccodrilli.

Il successo del personaggio fu notevole: ma altrettanto lo furono le riserve della censura. **Sheena**, per sopravvivere, dovette trasformarsi. Addolcita nel fisico e soprattutto nel carattere, divenne una bionda ninfa dei boschi, protettrice di audaci esploratori dispersi in una « jungla nera » pettinata e bucolica.

S. F.

- *Edizione tv nel 1954 (con Irish Mc Calla).*
- *FE. 30/31; SA. 72/73.*

SIGFRIDO

Luigi Bonelli (t.) e Antonio Caale (d.)

Italia, 5 novembre 1938 (« L'Audace »).

Italia, 15 giugno 1943 (« Albo Nerbini »).

G. Somalvico (t.) e Sergio Soloviev (d.)

Il fumetto italiano s'è occupato due volte di questa figura della leggenda eroica germanica, corrispondente al nordico « Sigurd ». In entrambi i casi, tuttavia, gli autori hanno preferito non rifarsi alla saga tedesca perchè meno ricca di elementi sovrannaturali. Il nucleo centrale è questo: il giovane Sigfrido dopo ardue imprese uccide il drago Fafner custode del tesoro dei Nibelunghi e ne guadagna una parziale invulnerabilità; libera quindi la vaichiria Brunilde, condannata dal dio Odino al sonno su una rupe avvolta dalle fiamme. Dopo varie vicissitudini, l'eroe viene ucciso.
Disegnata da Canale, la prima versione (pubblicata a puntate) manifestò apprezzabile scioltezza di racconto ed una lineare pulizia nell'invenzione grafica (soprattutto nella seconda parte), a cui deve il successo riportato tra i giovani lettori degli ultimi anni trenta. La seconda versione, uscita in albo **(Il tesoro dei Nibelunghi)** negli anni in cui i comics italiani erano stati privati della classica nuvoletta — il dialogo è raccolto sotto forma di didascalie —, risultò più illustrativa e chiaramente influenzata dalla opulenza della tradizione iconografica fiabesca di qualche decennio prima. Ricche entrambe di suggestione, possono testimoniare l'onestà divulgativa di certa narrativa grafica italiana in anni forzatamente autarchici.

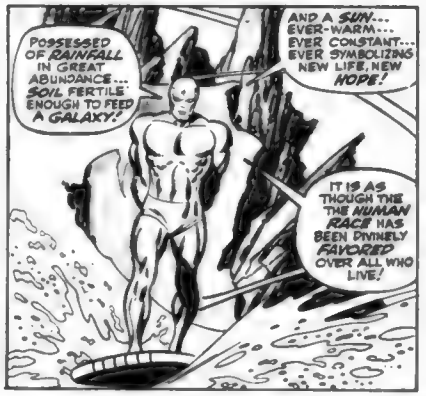
P. Z.

SILVER SURFER, THE

Stan Lee (t.) e John Buscema (d.)

USA, agosto 1968 (sull'albo « THE SILVER SURFER »).

Introdotto come figura di contorno sul n. 48 dell'albo **The Fantastic Four**, è un extraterrestre, d'aspetto umano ma dal corpo ricoperto di una sottile



pellicola d'argento (donde il nome), dotato di super poteri che gli consentono l'assoluto dominio dell'energia e della materia. Giunse sulla Terra come messaggero di Galactus, un'entità misteriosa che viaggia fra le stelle e si nutre dell'energia risucchiata ai pianeti ospitanti forme di vita. Ribellatosi al suo padrone, venne da questi condannato a restare prigioniero del nostro globo. Abituato a spaziare liberamente nella vastità senza confini del cosmo, la creatura intravede l'aspetto più grave della punizione nel forzato contatto con la razza umana, ai suoi occhi crudele, animalesca, contraddittoria pericolosa e indegna di abitare un pianeta splendido come la Terra.

Silver Surfer osserva dall'alto le città degli uomini: assiste, con disgusto, alla violenza, al razzismo, alla soffocazione del diritto con la forza. Cerca di intervenire in aiuto di chi soffre, di riparare le ingiustizie di cui è testimone, ma è ogni volta respinto: per paura, per bigottismo, per semplice malvagità. Solo, si ritira allora a meditare sull'inevitabile distruzione cui andrà incontro l'uomo se non correggerà i sentimenti che ispirano le sue azioni. Un comic book, dunque, a sfondo decisamente moralistico, il cui successo apre parecchi interrogativi.

S. F.

Silvestro (v. SYLVESTER)

SKIPPY & SOOKY

Percy Crosby
USA, 1928.

In una epoca iconografica come quella degli anni Venti, ancora deferente al disegno curato, alla linea « finita » e alle armonie cromatiche, la popolarità accertata di un comic veniva a conferire alla sua sostanza una particolare importanza. « Skippy », Skimmer, con la sua spalla « Sooky » Wayne (grosso modo, venti anni in due), occupava le tavole di Crosby con le sue gustose trovate ribelli senza arrivare ai margini della terribilità, e non ancora fiorite sul tormentato terreno della stirpe Brown, accontentandosi di restare nel tema della inesauribile fantasia infantile.

Le frustrazioni, se ci sono, restano larvate e si mimetizzano nella risorsa quotidiana per divertirsi con dignità tutta bambinesca nella regolamentata pianificazione predisposta quotidianamente dagli adulti. Il fronte genitori-figli è un braccio di ferro il cui equilibrio dipende, da un lato, dalla severità dei primi e, dall'altro, dall'iniziativa « privata » dei secondi.

In seguito al successo delle tavole di Skippy, nel 1931 due sceneggiatori di Hollywood, allora non ancora noti, Norman McLeod e Joseph Mankiewicz, ebbero dalla Paramount l'incarico di passare allo schermo le sue imprese. Jackie Cooper, il primo attore bambino che dopo un paio di film ed alcune comiche attendeva la sua grande occasione, ne fu il protagonista. Norman Taurog, che lo diresse, meritò il primo (e sinora l'unico) Oscar per la regia attribuito ad una storia nata nei quadretti. A Cooper venne affiancato Robert Coogan, il quale, nel film successivo (sempre nello stesso anno), sulla scia del primo, passò da comprimario a protagonista a sua volta.

L. S. B.

- *Edizioni cinematografiche (r.: Norman McLeod; i.: Jackie Cooper (« Skippy ») e Robert Coogan (« Sooky »); USA, 1931).*
- *Pubblicato da «Supplemento di Topolino» (1935), «Tre Porcellini» (1935).*
- *BD. 45; BE. 60; CA. 2; GA. 207; WA. 124.*

SMALL SOCIETY

Morrie Brickman
USA, 1967.

A proposito delle ragioni che l'hanno spinto a creare questa striscia, Brickman ha dichiarato: « Sentivo che c'era qualcosa da dire che le vignette editoriali non dicevano. Salvo rare eccezioni i cartoons politici non sono cambiati affatto negli ultimi anni. La maggior parte di essi sono semplici « illustrazioni », oppure sono troppo seri. Questa non è satira. Credo che la formula migliore sia quella dell'humour: una risata è il modo più convincente per sottolineare quanto sia sbagliata una certa cosa ».

Da queste premesse, Brickman ha tratto lo spunto per una striscia da porre ogni giorno quale commento grafico ai piedi della pagina politica dei quotidiani. Se la particolare collocazione la esclude automaticamente dalle altre strips comiche o avventurose, **The Small Society,** una delle pochissime prive di personaggi fissi. Naturalmente possiede anche lei i suoi eroi, ma al negativo. Sono i tipici rappresentanti di quella « small society » (= società minore) che prestano i loro volti ottusi ed i loro cervelli integrati perchè la strip, perdendo il tradizionale carattere iterativo delle situazioni, possa essere ogni giorno realmente diversa ed ogni volta aggiornata. Una forma di satira immediata e semplice dunque, ma non certo semplicistica.

C. B.

- *Pubblicato da «Off Side» (1969).*

SMILIN' JACK
L'ALLEGRO JACK

Zack Mosley
USA, 1933 (« Chicago Tribune »)

Nata negli anni della febbre aviatoria, la striscia rivelava all'inizio parecchie analogie con quella di **Ace Drummond**, trattandosi di un racconto imperniato sulle avventure di un istruttore pilota; elemento questo che forniva all'autore il pretesto per esporre le sue cognizioni di tecnica aeronautica (comunque non eccezionali) ed al comic di allineare una serie non indifferente di modelli di velivoli (in Italia essi venivano uniti in appendice così da poter essere ritagliati ed incollati su cartone).
La gracilità della narrazione e l'elementarietà della tecnica figurativa

spinsero Coulton Waugh ad affermare (tenuto conto dell'enorme successo riscosso negli USA dal character fra le due guerre e durante il secondo conflitto mondiale: oltre 15 milioni di fanatici lettori) che « se questo è il gusto del pubblico, allora il pubblico non ha gusto »; ed a proporre una sua tesi (ripresa poi anche da Packard in campo pubblicitario) circa l'assenso di un certo tipo di lettore-spettatore-consumatore verso ciò che risulta non troppo lontano da ciò che egli stesso potrebbe fare con le sue mani: in questo caso, i disegni della lunga saga del « sorridente » uomo dell'aria.
Ma le ragioni della popolarità del rozzo Jack erano più sottili e si rivelarono chiare nel dopoguerra, quando la striscia assunse tutt'altra connotazione. L'eroe, « archetipo di una gioventù avventurosa, all'occasione patriottica, brutale con le donne e con gli amici, insensibile al dolore e alla morte, obbediente agli ordini e sempre pronta ad uccidere » (Giammanco), prese la via del più violento americanismo svelando quelle che erano state per anni le intenzioni semplicemente alluse e, in un tempo, confortando il lettore medio americano nelle sue convinzioni immobili. Un fumetto per « falchi », si potrebbe dire, se il Jack seconda maniera non avesse sopravvanzato con la sua carica reazionaria le già assurde posizioni dei più strenui difensori dell'Ordine americano.

C. B.

- *Edizione cinematografica (r.: Ray Taylor e Lewis D. Collins; i.: Tom Brown; serial in 13 episodi; USA, 1942).*
- *Pubblicato da « La Risata » (1935/36)*
- *BD. 69; BE. 64; CA. 5; FO. 93; GA. 75; GI. 242; GU. 281 e 292; WA. 231.*

SNIFFY

George Fett
USA.

Pare che Fett, parlando con una certa modestia di questo suo personaggio, abbia detto: « Tutto quel che ho fatto è stato di intingere la penna nell'inchiostro ed è nato Sniffy... ».
Fett (e quindi anche Sniffy), contrario

al preponderante carico psicosociointellettuale recato nelle strisce da un certo tipo di comic (valido) e dai numerossimi epigoni (non validi), ha creato un fumetto semplice, però chiaramente allusivo, di cui sono protagonisti diversi animali (cani, gatti, un cavallo, un topo e un uccello) che si danno allegramente la battuta.

F. F.

- *Pubblicato da «Eureka» (1967-69).*
- (0866).

SNOOPY

Charles M. Schulz
USA, 1950.

Nel mondo dei Peanuts, Snoopy è nato contemporaneamente a Charlie Brown, prima di Linus e di Schroeder. Il suo ruolo iniziale sembrava quello di un cucciolo qualsiasi, fondamentalmente innocuo, anche se non troppo arrendevole nei confronti del padroncino (col quale, del resto, anche un bracchetto può avere facilmente la meglio). Ma col passare degli anni (e delle strisce) Snoopy è diventato un personaggio di rilievo, non più comprimario, ma quasi protagonista per suo conto d'una storia che ormai sembra stare un po' stretta nei Peanuts.
Tra i bambini che si fanno portavoce delle speranze e delle insoddisfazioni degli adulti ansiosi di integrarsi nella società del benessere, Snoopy rappresenta infatti, in maniera assai più radicale nel piccolo pianista Schroeder, l'evasione fantastica. E' un cane che pensa e sente come un essere umano, ma non è la solita bestiola antropomorfa alla maniera disneyana, perchè è perfettamente cosciente della sua condizione animalesca e vorrebbe evaderne. I suoi sogni (tra un atto di autocompassione e una prova di compiaciuta umiltà) sono straordinari, ancora più « proibiti » di quelli del thurberiano Walter Mitty: si fa, di volta in volta, alce, alligatore, leone, canguro, ballerino, calciatore, agente segreto, legionario, scrittore, pattinatore, e soprattutto pilota della prima guerra mondiale. Le sue imprese immaginarie contro il Barone Rosso sono senza dubbio tra le invenzioni più felici di Schulz. Ed è curioso: il brac-

chetto non riconosce in Charlie Brown il « padrone », gli sta vicino solo perchè in cambio ha il vitto e l'alloggio; ma esattamente come Charlie Brown, va sempre incontro alla sconfitta, e la sua cuccia-aeroplano resta sforacchiata di proiettili ad ogni scontro con l'asso dell'aviazione tedesca.
Eppure, questi sogni demenziali salvano Snoopy da una nevrosi che altrimenti (proprio perchè « non umana ») sarebbe senza scampo. Quando s'è sfogato, ritorna alla sua parte di cane sfaticato, vorace e codardo, che tuttavia sa rendersi utile quando si tratta di giocare una partita di baseball. Non per nulla, il bracchetto è il più vario d'umore fra i sensibilissimi, mutevolissimi personaggi dei Peanuts. Con lui Schulz non ha imbroccato subito il disegno (gli Snoopy dei primi anni sono abbastanza incerti), ma in un secondo tempo ne ha fatto un piccolo capolavoro.

S. G. B.

- *Il più sfruttato dei Peanuts dall'industria dell'abbigliamento infantile (magliette, vestaglie, ecc.) e da quella dei giocattoli.*
- *Il suo nome è stato dato al modulo lunare che s'è staccato dal modulo di comando (Charlie Brown) nell'impresa spaziale dell'Apollo 10.*
- *Vedi* Peanuts; *FO. 126; PL. 311.*

SONOMAN

Oswal
Argentina, dicembre 1966 (« Anteojito »).

« Agile come un felino! Forte come un rinoceronte! Più veloce del suono... per lottare contro il male! »: questa la presentazione di Sonoman, un supereroe sudamericano, (al secolo, Leon Hamilton III), il quale non nasconde i molti punti di contatto con altri affermati characters: non per caso è ricchissimo, ha un maggiordomo fedele (che conosce il suo segreto e lo aiuta) ed un « arcinemico », il professor Siniestro.
Nel variopinto e ormai saturo palcoscenico dei superuomini, pur entro l'avvertito cliché, Sonoman introduce tuttavia un elemento originale e sug-

gestivo: può trasformarsi infatti in un acuto e penetrante sibilo « musico-mentale », che gli consente di spostarsi alla velocità del suono. Inoltre, a differenziarsi dai suoi congeneri, l'eroe non usa armi: la sua trasformazione « sonora » gli è sufficiente a difenderlo da ogni attacco

F. F.

SOOZI

Weldon (t.) e Bob Oksner (d.).
USA, 1967.

Di questo personaggio (una svampita alla Holiday, meglio carrozzata ed in più verde età) sono note in Italia solo poche immagini, ma, a quanto pare, non ne esistono poi molte altre se gli autori, dopo pochi mesi di produzione, hanno deciso di sospenderlo pur avendo ottenuto un buon indice di gradimento e di vendite. Volendo tirare ad indovinare sul proseguimento della storia, forse rimasto nel cassetto, si potrebbe anche affermare che non è andato certo perduto un capolavoro, anche se il disegno era grazioso e assai curato. A parte il gradevole personale di Soozi (il chè non guasta), la strip allineava situazioni abbastanza scontate ed i comprimari della rinnovata « Tillie the Toiler » (l'occhialuto Melvin, boy-friend della protagonista, o Frau, una delle sue amiche) non brillavano sicuramente per originalità di carattere.

F. F.

- *Pubblicato da «Eureka» (1968).*

SOR ARRIGO

Italia, 27 ottobre 1929 (« Corriere del Piccoli »).

La dimenticanza disinvolta del passato prossimo coinvolge anche gli antefatti di uno dei più massificanti coibenti della giornata quotidiana, cioè della pubblicità e delle sue forme più «aggiranti». *Arrigo*, il simbolo grafico della Arrigoni, apparve per la prima volta nel lontanissimo 1929. E non si trattava, come sarebbe facile credere oggi, di una vignetta con l'incombenza di ricordare ai bambini che quella era la marca da mandare a memoria, ma di un messaggio completo ed articolato, spesso delle dimensioni di una pagina, con tanto di character e storia.
Arrigo, dal viso cordiale a cerchio (ove il bianco e il nero si staccano netti come in Mio Mao), che « si presenta ardito e franco / con la fida tigre al fianco » e che « se vuole per acume è un genio, un sole », dopo aver acquistato la fiducia immediata coltivando ortaggi e pescando grossi tonni, allarga la sua « clientela » ai mori, ai nomadi dell'Asia Minore, agli egiziani, distribuendo sardine in scatola ed estratto di carne. Evidentemente, l'iterazione del trionfo finale sui rivali mi-

metizzava piacevolmente l'immancabile meccanica dei barattoli etichettati. Ma la sua autentica rivale era « Fragolina », la bambina-frutto che, anche se più discreta, occhiegglava dalla pubblicità della « Ligure Lombarda ».

L.S.B.

SPACE FAMILY ROBINSON LOST IN SPACE

Paul Newman (t.) e Dan Spiegle (d.)
USA, luglio 1962 (sull'albo omonimo).

Suggerito da una popolare serie di telefilm distribuiti dalla C.B.S., è uno dei pochi decorosi esempi di fantascienza fumettata.
Una famiglia di scienziati (padre, madre e due figli giovinetti), a bordo di una stazione spaziale in orbita intorno al Sole, capita in un **warp** (una frattura nel tessuto dello spazio) che li trasporta in una galassia sconosciuta, lontanissima dalla nostra. Le possibilità di un ritorno a casa sono legate all'individuazione precisa della Via Lattea fra i milioni di universi-isola sparsi nel cosmo.
Solo una razza di esseri intelligenti e amici potrebbe fornire l'aiuto necessario. Appunto nella ricerca di **aliens** disposti alla collaborazione i Robinson (cognome non scelto ovviamente a caso) passano attraverso una serie di avventure inverosimili ma mai grottesche.
I decorosi disegni di Dan Spiegle, abile soprattutto nell'ideare fantasiose e bizzarre figure di extraterrestri, fanno sì che il comic risulti più soddisfacente dei telefilm d'origine, palesemente ingenui nella realizzazione degli effetti speciali e deficienti sotto il profilo della regia e dell'interpretazione.

S. F.

SPECTRE

Jerry Siegel (t.) e Bernard Baily (d.)
USA, febbraio 1940 (sull'albo « MORE FUN COMICS », n. 52; dal dicembre 1967 sull'albo « THE SPECTRE »).
G. Fox (t.); M. Anderson (d.), N. Adams (d.), J. Grandenetti (d.)

Lo « Spettro », per divenire tale, ha dovuto sottostare al più singolare processo di origine per un super-eroe: venire ucciso. E' quanto è capitato a Jim Corrigan, un poliziotto eliminato da alcuni criminali, il quale, giunto nell'Aldilà, venne informato da una voce misteriosa (quella di Dio, evidentemente) che non avrebbe ottenuto il riposo eterno sin quando — sotto forma di spirito — non avesse estirpato il male dalla Terra. A questo fine, gli vennero assegnate alcune superfacoltà: il volo, il potere di aumentare o diminuire le proprie dimensioni, di diventare invisibile od attraversare le pareti, di camminare sull'acqua, e anche di comandare gli uomini come marionette.

Nel momento in cui venne ideato questo suggestivo personaggio, in America era molto diffusa la moda dei racconti del soprannaturale: non meraviglia che **The Spectre** abbia avuto subito un successo strepitoso. Col tempo, tuttavia, gli autori intuirono l'invalicabile limite della strip: un essere investito di poteri « straordinari » non poteva, come i suoi colleghi, dare la caccia a piccoli gangsters, ricattatori o ladri di gioielli. La sua vera misura era quella simbolica del Bene Assoluto, e il solo suo possibile avversario il Male Assoluto.

Per qualche tempo le sue storie vennero disancorate dalla realtà. Poi, gli vennero tolti i poteri più « outré » (parlare con Dio ed evocare le anime dei trapassati). Dopo la II Guerra, che lo vide, come tutti i super-eroi, combattere contro le forze dell'Asse, la sua popolarità giunse a livelli così bassi che si decise di interromperlo. Di recente, sfruttando il rinnovato interesse per il soprannaturale, il « Cavaliere della Notte » è stato ripresentato in una versione aderente a quella originale, ma in sorvegliato equilibrio fra il fantastico ed il realistico, sull'esempio dei più autorevoli scrittori americani dell'orrore: Lovecraft, Clark Ashton Smith, August Derleth (tutti e tre citati esplicitamente, in un'occasione, dal soggettista della strip).

S. F.

- *PL. 103.*
- (0660).

SPEEDY GONZALES

Robert McKimpson, Charles Jones, Friz Freleng
USA.

Popolare personaggio antropomorfo del terzetto di cartoonists che lavorano per la « Warner Bros », Speedy (= velocità) è un topolino messicano che combina ogni sorta di guai e di scherzi e che riesce a svignarsela sempre in tempo grazie alla proverbiale imbattibile prontezza. Porta il sombrero, naturalmente, ed ha un amico — suo pari — di nome Pancho. Per sottolineare la sveltezza delle sue gambe, è stato inventato un episodio in cui un marziano, a conoscenza di tanta fama, scende sulla Terra per sfidarlo. La vittoria tocca ovviamente al piccolo roditore, il quale, nonostante le tante diavolerie, è amato dagli onesti topi abitanti il suo villaggio per i servizi resi in talune drammatiche situazioni. Il disegno più tirato via di quello usato dagli stessi autori per dare vita agli altri personaggi del loro godibilissimo zoo, si appiattisce ulteriormente nella riduzione quadrettata, e la strip (anche per la naturale mancanza dell'elemento sonoro, che nella versione « animata » rappresenta un valido punto di forza: ormai proverbiali gli « arriba, arriba, arriba, arribaaaa... » dell'eroe) finisce col tradire nella sostanza i notevolissimi meriti del curioso fanatico personaggio.

P. Z.

SPIDERMAN

Stan Lee (t.) e Steve Ditko (d.)
USA, aprile 1963 (sull'albo « AMAZING ADULT FANTASY », n. 15; dal giugno 1963 sull'albo « SPIDER-MAN »).
J. Romita (d.)

Nevrotico, antisociale, timido con le donne ed affetto da un grave complesso di colpa, **Spider-Man** (= Uomo-Ragno) incarna l'esatto opposto di quello che gli schemi tradizionali vorrebbero fosse un super-eroe. Peter Parker, giovane sotto i vent'anni, in seguito al morso di un ragno radioattivo, è stato trasformato in un avventuriero dalla fama sinistra. I super-

poteri acquisiti (forza ed agilità sovrumane, sensi acutissimi, capacità di arrampicarsi su qualsiasi superficie verticale), lungi dall'esaltarlo, lo soffocano. La sua nuova identità si interpone, come una maschera odiosa, fra il suo vero essere ed il mondo esterno: come super-eroe, è sgradito al prossimo. Il costume ispirato ad un insetto ripugnante, l'atmosfera di mistero che lo circonda, certi atteggiamenti di aperta ribellione gli negano simpatia. Anche con i colleghi congeneri è in cattivi rapporti: rabbia e timidezza gli hanno alienato qualsiasi conforto.

L'incapacità di liberarsi della sua seconda, tenebrosa identità, ed il senso di frustrazione che ne consegue, lo hanno portato ad una nevrosi espressa da ribellioni rabbiose ma vane o da supina rassegnazione. Le sue crisi di sconforto sono frequenti, e accentuate dalla costante cattiva fortuna. In certi casi, a quel che sembra, se non tenta il suicidio è solo perchè la censura lo vieta.

Spider-Man è oggi il personaggio più popolare dei comic books, una vera e propria figura emblematica: antieroe se mai ve ne è stato uno, rappresenta l'epitome delle inquietudini, dei timori e delle nevrastenie giovanili. Se gli adolescenti si sono prontamente identificati in lui, i più grandi lo hanno assunto a simbolo della loro protesta contro una società ottusa dalla quale, come l'Uomo-Ragno, si sentono irrimediabilmente emarginati. Non è dunque per caso se nelle manifestazioni studentesche la sua maschera viene spesso innalzata tra gli slogan anarchici, e se « Esquire » ha posto il suo nome fra le ventotto « personalità » che hanno maggiore influenza sull'ambiente studentesco.

S. F.

- *Edizione di una serie di cortometraggi animati televisivi.*
- *GW. 22; L. 16; PL. 103.*
- (0661).

SPIRIT, THE

Will Eisner
USA, giugno 1940.

Prima disegnatore teatrale e poi grafico pubblicitario di scarso successo, esperienze tuttavia determinanti per la sua maturazione artistica e culturale, Eisner (è nato nel 1917) solo per una questione di soldi decise di cimentarsi nei comics. Poco più che ventenne, in collaborazione con il « Register and Tribune Syndicate », lanciò un supplemento domenicale di sette pagine imperniato sulle avventure di « The Spirit ». Questi è un criminologo (Denny Colt), il quale, inseguendo il dottor Cobra (un « savant fou » che, secondo la tradizione, vuole dominare il mondo) viene coinvolto nell'esplosione del laboratorio segreto dello scienziato. Creduto morto, viene sepolto nel cimitero di Wildwood; con la complicità del vecchio ispettore Dolan, della figlia di questi, Ellen, e di un negretto di nome Ebony, Denny torna però « in carne ed ossa » a perseguitare i criminali, che lo crederanno appunto « uno spettro » Personaggio assolutamente estraneo alla tradizione, Spirit non possiede facoltà superumane, non è ricco, ed è invece estremamente vulnerabile (specie se l'avversario porta la gonna). Da collocare tra le creazioni più valide e personali del comic USA, per l'originalità dell'impianto, per l'eleganza formale e la straordinaria forza d'impatto, il fumetto di Eisner ha rappresentato pure un'autentica rivoluzione sotto il profilo stilistico. Le sue inquadrature anticiparono un particolare linguaggio cinematografico (quello, ad esempio, proposto da Welles in **Quarto potere**); i tagli, le angolazioni, i particolari, i « close-up » affermarono che **The Spirit** nasceva come un'opera straordinariamente unitaria. Un tutt'uno così compatto da consentire all'autore di spaziare liberamente, come la spreoccupata fantasia gli suggeriva, tra realtà ed incubo, humour e violenza, e di avvalersi senza limiti di tutti i possibili effetti che la grafica gli consentiva. Mai, nelle sue tavole, si avverte il condizionamento di una rigida dimensione spaziale (che pure esiste) e neppure si individuano gli obblighi di un'economia narrativa ridotta — singolarmente — all'osso. Immagini e parole, « settings » ed annotazioni, si inseguono nella pagina con una sconcertante e quasi folle libertà espressiva; l'architettura della composizione, esclusa da ogni regola e schema, inserendo curiosi effetti onomatopeici, stravolge alla base gli stilemi di un **medium** oltre modo codificato.

Per queste ragioni, ma pure in virtù dei testi, spesso amabilmente parodiati dagli autori che Eisner predilige (O'Henry, Poe, Coppard, Maupassant), **The Spirit** rimane un « caso » di notevole spicco, neppure dis-

giunto — ed il merito è abbastanza insueto — da una educata sensibilità culturale e da un gusto figurativo parecchio anticipatore.

C. B.

- *Pubblicato da «Eureka» (1968-69). CC. 1; E. 17 e 18; FE. 42/45; PA. 178; PL. 184.*
(0207). (0364). (0588). (0789). (0947)

SPIROU

Robert Velter
Belgio, 1938 (« Spirou »)
Joseph Gillain, Franquin, Roba.

Comparso sul primo numero della omonima rivista, il character — quando ancora le pagine di « Spirou » erano in prevalenza dedicate ai grandi eroi americani, ma già si tentava di gettare le basi per quella che sarebbe divenuta la « scuola belga » del fumetto — ne fu per un certo tempo il personaggio guida. Passando dalle mani del suo creatore a quelle di Gillain, il giovane « groom » in giacca scarlatta perse parecchio dell'iniziale mordente e soltanto con l'intervento di Franquin — alla fine della guerra — ritrovò la buona forma divenendo il rivale di **Tintin.**
Amante dell'avventura, serioso come l'eroe di Hergé, Spirou è l'opposto della sua spalla, Fantasio, il cui nome è sufficiente ad inquadrarlo. Nelle storie di questo adolescente i personaggi vanno e vengono con estrema disinvoltura: lo scoiattolo Spip (soppiantato nel 1955 dal misterioso Marsupilami), o il conte di Champignac — uno stravagante genio scientifico, allevatore di dinosauri — schizzato sulla scia del prof. Girasole, o ancora l'anticonformista Gaston Lagaffe, eterno nato-stanco, che diventerà in seguito il protagonista assoluto di una lunga serie di mini avventure umoristiche.

F. F.

- *BD. 101 e 119.*

SPYMAN

USA, 1966.

Si chiama in realtà Johnny Change ed

è « l'uomo d'emergenza » di una organizzazione per la difesa della libertà che ha la propria sede appunto all'interno della statua della Libertà. Il dr Vale, massimo responsabile della « Liberty », si mette in contatto con lui, regolando, secondo un codice segreto, la luminosità della fiaccola che splende al culmine del monumento newyorkese.
L'arma segreta di Spyman è la sua mano sinistra, un fantascientifico aggeggio che umilia un altro famoso arto artificiale dei comics: quello ideato da Blasco per il suo **The Steel Claw** (v.). Il pollice contiene dunque una microcamera, una radio ed un segnale luminoso di variante intensità; l'indice, che emana luce nera, è anche laser e all'occorrenza bomba a mano; il medio emette raggi X e lancia fiamme; l'anulare controlla e coordina i molti congegni; il mignolo, infine, contiene un registratore. Il palmo della mano transistorizzata non è che un potentissimo elettromagnete.
Naturalmente, anche a convalidare il proprio nome (*change* = mutamento), ogni pezzo della miracolistica dotazione è sostituibile con altri infiniti micro ordigni che Johnny nasconde nella cintura.

F. F.

Squadra Tuono (v. THUNDER AGENTS)

STAND-IN STAN

Temi prediletti dai comics, i due grandi filoni della vita familiare e delle sue evasioni — dalle miniavventure alle cosmiche — si contendono alternativamente il primato. Restando poco spazio per le « occupazioni » e le « professioni », risulta ancor più singolare questo personaggio, un nasuto allampanato che si guadagna molto faticosamente la giornata come « stuntman » in una serie di film ovviamente « d'azione ». Alle dipendenze di un inflessibile regista, che, pur cercando di sfruttarlo al massimo, esige tuttavia da lui sempre meno di quanto la sua sbadataggine non lo porti ad affrontare, Stan, da attore nato e volenteroso sino al sacrificio, persino nelle situazioni più scomode si preoccupa di che cosa farà un momento dopo per esigenze di copione. Lo spazio libero dalle immagini, schizzate con espressiva sicurezza ed humour, è perciò colmo di onomatopee sonorizzanti facciate e capitomboli, tonfi e distruzioni d'ogni tipo.

Potrebbe trattarsi di un character vivace ma monocorde (come lo era **Olly of the Movies**), ma non è così: Stan è, in uno, tanti personaggi insieme, quanti sono i protagonisti dei film che « gira »: dal comandante del Bounty al gladiatore, dal pioniere in un Nord reso più gelido dalla macchina per il vento azionata al massimo, al danzatore di tip-tap. E le sue misfortune non vengono certo semplificate dai villains che incontra, scritturati come lui per mettercela tutta e per darle e prenderle ai limiti del realismo.

C. B.

STAR TRECK

USA, 1967.

Trasposizione a fumetti di un serial televisivo di successo, questo comic ha a protagonista l'equipaggio di una nave stellare, l'« Enterprise », impegnata in una missione senza fine « per sondare i lontani confini della Galassia, cercare l'ignoto, svelare i suoi misteri

e andare coraggiosamente là dove nessun uomo è mai andato ».
La mole dell'astronave impedisce agli esploratori di atterrare sui diversi mondi, ma essi, servendosi di un trasportatore di materia, possono egualmente entrare in contatto con civiltà sepolte e forme di vita sconosciute, strane, improbabili, affascinanti ed anche repellenti. Uomini di forte personalità, guidati per altro da un efficientissimo ed abile comandante (James Kirk), essi affrontano i pericoli dell'incognito sorretti da una incrollabile fiducia nell'Uomo. Fiducia ribadita dagli autori — ed è questo il dato meno ovvio della saga — da un'avvenuta integrazione operativa tra russi e americani, tra bianchi, gialli e neri.

F. F.

STEEL CLAW, THE
ARTIGLIO D'ACCIAIO

Jesus Blasco (d.) e Tom Tully (t.)
Gran Bretagna, 7 agosto 1962 (« Valiant »).

Come gran parte della produzione, « Fleetway » anche questo comic è opera di un disegnatore straniero: lo spagnolo Jesus Blasco che lo ideò nel 1962 su sceneggiatura del britannico Tom Tully. Il protagonista, Louis Crandell, persa una mano in seguito ad un incidente di laboratorio l'ha sostituita con un « artiglio d'acciaio » che, sottoposto ad energiche scosse elettriche, può procurare l'invisibilità. In seguito, la mano artificiale si è andata trasformando ed ogni dito ha acquistato una sua proprietà: dito-radiotrasmittente, dito-pistola, eccetera.
Nei primi numeri, comunque, Crandell era uno dei tanti pazzi criminali che vogliono dominare il mondo, fornendo ai fumetti l'ennesimo pretesto per uno scontro manicheo tra Buoni e Cattivi.
Il successo del personaggio fu così massiccio che si decise ben presto di trasformare l'eroe (ritoccandone opportunamente il fisico) in uno dei soliti « belli » e, quindi, di integrarlo nella « Shadow Squad », al servizio dell'establishment. Spingendo al parossismo la tecnologia dell'allora imperante moda « alla Bond », le sue missioni lo hanno portato a lottare con nemici — tutti dai caratteri somatici mostruosi — spesso facilmente collocabili nell'area socialista, a Cuba in primo luogo.
Nell'insieme di vicende al solito fantastico-avventurose alcuni episodi tuttavia si sono particolarmente imposti: quello dei Gorilla dotati di intelligenza umana (che mettono a soqquadro intere regioni dell'Africa per impossessarsi del potere) o quello del risorgere revanscistico della potenza atzeca decisa a riconquistare il Messico.
Il disegno, largamente influenzato dallo studio di fotografie e dallo stile di illustratori precedenti, è realista e assai meticoloso, con interessanti effetti di bianco e nero.
Troppo spesso, però, Blasco facendosi aiutare dai familiari (una nutrita équipe di disegnatori) lo rende quasi irriconoscibile.

U. S.

· (0672).

STEVE CANYON

Milton Caniff (t. e d.).
USA, 13 gennaio 1937 (« New York Mirror »).

Nella liturgia divistica — secondo Edgar Morin — Steve Canyon avrebbe prefigurato il modello dell'eroe hollywoodiano impersonato da Charlton Heston; come Daisy Mae prefigurò il personaggio di Marilyn Monroe. Al di là di improbabili accertamenti, è un fatto che Canyon non ha faticato troppo per avere dalla propria parte quasi (o oltre) trenta milioni di lettori quotidiani. E forse sin dalla prima tavola, giudicata esemplare per l'individuazione a vari livelli strutturali (quelli dell'intreccio, dei mezzi stilistici, dei valori imitativi e ideologici e così via). In venti e più anni di fortunata esistenza, il capitano di Caniff ha notevolmente (se non proprio nella sostanza) modificato il proprio essere: non ha soltanto fatto carriera giungendo al grado di colonnello dell'aviazione — arma nella quale l'autore l'ha reinserito dopo una iniziale parentesi di libera professione del rischio e dell'avventura —, ma si è fatto portavoce di un assurdo immobilismo politico. Oltranzista e conservatore, difensore dell'Ordine e propugnatore di una « frontiera » ridotta alla cittadella del più esasperato americanismo, Canyon è intervenuto nei fatti nazionali ed internazionali con volontà accigliata ed aggressiva.
Prima di giungere ad affermazioni del tipo « Non mi servo sempre dei comunisti come dei cattivi nelle mie sto-

rie », Caniff, tenero da sempre con gli epitaffi militareschi e gli eroismi dell'americana Air Force, fece vivere al suo character avventure a tutte lettere, seppure non estranee ad una stizzosa convinzione personale: che la guerra non si fosse affatto conclusa con l'aprile 1945. In questi capitoli preliminari, Steve ed i suoi compagni-commilitoni della « Horizons Unlimited » (la fedele Feeta-Feeta, lo scanzonato Happy Easter, un vecchietto uscito dai dagherrotipi di John Ford, lo scattante « Motorman » Feeney e la dottoressa Miller, tenera ma risoluta, convinta della propria missione umanitaria) individuano senza ambiguità il caratteristico mondo caniffiano. Al pari degli antagonisti: l'ambiguo Herr Splitz, la fatale madame Lynx, una cattiva degna in tutto della Dragon Lady e delle eroine nere di Chandler, o ancora la lamarriana Cooper Calhoon

Ma giacimenti petroliferi o miniere di diamanti non sono che le quinte dietro le quali Caniff sta organizzando il suo dialogo integralista. Quello che gli porterà l'amicizia del Pentagono, delle associazioni dei reduci, di ex piloti e così via. Crociato di un patologico anticomunismo, sta cucendo per Canyon il cappuccio di giustiziere che porterà poi in giro per il mondo, convinto di essere egli stesso la giustizia. Distensione e coesistenza pacifica nelle strisce di Canyon sono convinzioni da ridurre all'impotenza: il segno di un protervo antiamericanismo (« ...se i russi, una bella notte, ci manderanno un po' di fuochi artificiali, noi, il giorno seguente, presenteremo una protesta ufficiale alle Nazioni Unite... se riusciremo a trovare i resti del palazzo! »).

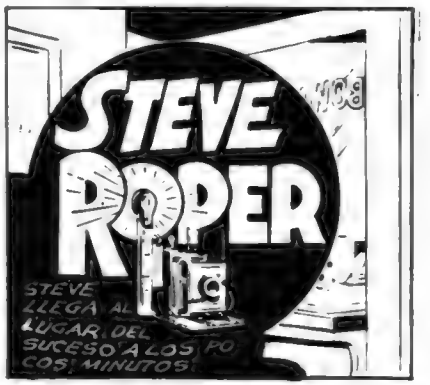
C. B.

- *Edizione tv (protagonista Dean Fredericks) nel 1958.*
- *Edizione cronologica, « Citizen Caniff » (ed. Kirk, 1969).*
- *Pubblicato da «Avventura» (1947-49), «Avventura Club» (1949), «Storia d'America» (1950-51), «Il Giornale dell'Uomo Mascherato» (1948-49), «Mistero Comics» (1949), «Il Travaso» (1952), «Comicsrama» (1968) «Okay» (1968).*
- *BD. 93/95; CA. 9 e 10; CC. 5; DC. 94; EC. 133; GA. 58; K. 31; MA. 160; PA. 137; PL. 7; WA. 276.*
- (0383), (0442), (0563), (0846), (1008), (1075), (1411).

STEVE ROPER

Allen Sauders (t.) e William Overgard (d.).
USA.

Non mancano certo i precedenti ad una strip d'azione che mescola con efficace disinvoltura i collaudati meccanismi della suspense alle caramellose divagazioni sentimentali. Steve Roper, giornalista-detective della « Proof », ha l'eleganza un po' rigida e la generosa dedizione di Rip Kirby senza possederne la sfumata ironia: la sua fedeltà ai sempreverdi principi dell'*american way of life* non ammette



il beneficio del dubbio fino a rinunciare allo stesso conforto dell'intelligenza. Non a caso negli anni della guerra fredda gli imbrogli e i ricatti della « mala » cedono il posto allo stereotipato anticomunismo a cui si abbevera la *spy story* statunitense. Nell'universo steveropiano, messo in pagina da un disegnatore che ammira Caniff ma non dimentica i villains di Chester Gould, si agitano le larve della cattiva coscienza agghindate nei Buoni Sentimenti: non si coagulano in personaggi neppure i comprimari di maggior spicco.

O. C.

- *Pubblicato da « Smack! » e « Eureka ».*

STILL LIFE

Jerry Robinson
USA, 1963 (« Chicago Tribune »).

Vincitore dei massimi premi americani per le diverse categorie grafiche, illustratore di libri scolastici o di divulgazione scientifica, fotografo e regista di cortometraggi, Robinson non ha scelto per i suoi cartoons satirici, politici o sociali un personaggio che fungesse da portavoce o buttafuori, ma ha dato la parola alle « cose », selezionate lucidamente per sobbarcarsi il ruolo di controfigure di figure od avvenimenti che restano dietro le quinte.

Radars, berretti, timbri, telefoni, poltrone, carte da gioco, dentifrici e così via sono singolarmente protagonisti di dialoghi pungenti e puntuali che commentano casi nazionali ed internazionali, intramati in un contesto che strizza l'occhio alla cronaca tenendo sempre presente l'ironia. Il giornalismo, le elezioni, la casa Bianca, i rapporti con i paesi dell'Europa orientale, il Vietnam sono argomenti che Robinson affronta di petto pur « passandoli » agli oggetti (a volte simbolici), con una abilità tutta personale e di sicuro effetto sferzante.

Still Life è un cartoon giornaliero che s'incarica di puntualizzare senza reticenze i tabù, il malinteso perbenismo, i conformismi, la cecità politica. E ne è sufficiente una ristretta anto-

logia per localizzare senza scarti la rotta delle sue intenzioni, il talento di moralista moderno e la rara capacità di sintesi grafica ed ideologica insieme di chi lo ha ideato.

C. B.

- *Pubblicato da «Kirk» (1967-69).*
- (0099), (1082)

STRANGE WORLD OF MISTER MUM, THE

Irving Phillips
USA

Irving Phillips è più noto, almeno in America, come soggettista televisivo e commediografo (ha al suo attivo circa 300 programmi e 14 commedie di un certo successo) che come autore di fumetti. Anche se questo suo personaggio viene regolarmente pubblicato su giornali e riviste sotto diverse forme (strisce, tavole e vignette singole) ed è diventato il protagonista di raccolte edite in volumi.
Mister Mum, un signore « di mezza età » e senza le stigmate della stravaganza, è il deus-ex-machina o lo spettatore, secondo i casi, di storie e situazioni impossibili, irreali o surreali. Un umorismo un tantino freddo e distaccato, confermato per altro da un segno sommario, domina le sue tavole e farebbe pensare ad un autore inglese piuttosto che ad uno americano.

F. F.

- *Pubblicato da « Urania », « Il Giorno »*
- *Pubblicato da «Eureka» (1967-69), «Smack!» (1968).*

STRUWWELPETER, DER
(PIERINO PORCOSCOPINO)

Heinrich Hoffmann
Germania, 1845.

Il Dr. Heinrich Hoffmann, teorico dell'educazione infantile della piccola borghesia mitteleuropea, a trent'anni dalla Restaurazione, fornì ai papà e agli istitutori i moduli necessari per allevare i bambini secondo uno slogan che poteva suonare: « un modo tedesco per diventare borghese »; il tutto all'insegna di una ferrea e rigorosa disciplina. **Der Struwwelpeter** dà, in sintesi e in immagini, appropriate indicazioni su ciò che un fanciullo dai 3 ai 6 anni non deve assolutamente fare. La figura simbolo rappresentata da Pierino, un moccioso dalle chilometriche unghie listate a lutto e dai capelli lunghissimi e irsuti, incarna ogni vizio dell'infanzia, in maniera grottesca ma evidente. I suoi nemici più odiati sono l'acqua, il sapone, il pettine e le forbici, quegli strumenti igienici insomma che risultano sacrificati sull'altare del suo monumento, ove l'orripilante fanciullino, figura in tunichetta rossa e in ghette-pantaloni verdi.
Struwwelpeter, da simbolo di malcostume e di cattive qualità, è ben presto salito al rango di eroe; un eroe, beninteso, negativo, della durezza teutonica. Proprio in virtù di questo suo carattere « eroico » è oggi considerato uno dei sicuri progenitori dei comics, anche se dei fumetti possiede soltanto la caratterizzazione caricaturale.
Struwwelpeter non è neanche un protagonista, non ha storia; la sua immagine compare in copertina come un originale sommario, come un tema tutto da svolgere. Nelle pagine del libro il personaggio si scompone e assume via via volti e personalità diversi a rappresentare i frutti dannosi e viventi di una cattiva condotta: Federico, Corrado, Paolina, Gaspare, i ragazzotti di San Nicola, Giovannino, Filippo, eccetera sono le sue varie facce.
Simbolo infantile della protesta antiborghese, Pierino non è stato trascurato dalla recente contestazione studentesca che l'ha assunto a vessillo riproponendolo nei « posters » (insieme con quelli di Jimi Hendrix, che gli rassomiglia).
Il disegno di Hoffmann è rozzo e drammatico nella sua « naïveté »; l'umorismo vi è completamente assente, come del resto in ogni sua storia per l'infanzia. Hoffmann fa tutto da sè, scrive versi e li illustra; eppure, nonostante le chiare manchevolezze grafiche, il successo gli arride ancora oggi e i milioni di copie vendute del suo libro gli riservano un posto nell'albo dei « grandi » minori della letteratura tedesca.

R. J.

- *« Der Struwwelpeter oder lustige Geschichten und drollige für Kinder von 3 bis 6 Jahren » (ed. Rütten & Loening, Francoforte, 1845).*
- PL (465), PE (402)

ST. TRINIAN'S GIRLS

Ronald Searle
Gran Bretagna, 1939/1956.

Nel 1939, poco prima della guerra, il cartoonist britannico Searle inviò a

una rivista umoristica la prima vignetta della saga delle **St. Trinian's Girls**, sadiche collegiali inglesi, eternamente in lotta tra di loro e contro le insegnanti. Le battaglie di queste feroci ragazzette, in cui l'humour dell'autore esplodeva in tutta la sua sconcertante cattiveria, ripresero a pieno ritmo quando, tornato dalla prigionia, Searle le utilizzò largamente nelle pagine di « Punch ». Il successo fu davvero strepitoso, in patria e all'estero, e suggerì parecchie imitazioni (« L'affreux Jojo » del francese Ami è stato chiaramente influenzato dallo humour sadico di Searle). L'unico a non fanatizzarsi per le infernali signorinette (citate anche da Brecht in un suo manifesto teatrale) fu proprio l'autore che, come Conan Doyle per il suo Holmes, decise di metterle a morte: nel 1956 il tormentato collegio di St. Trinian, dato alle fiamme dalle stesse educande scatenate in una memorabile Walpurgisnacht, finì in cenere concludendo — con appropriata ferocia — una delle più personali favole cattive dell'umorismo britannico.

U. S.

- *Diverse edizioni cinematografiche (lungometraggi) a partire dal 1954.*
- *« The Saint Trinian's Story » (ed. Perpetua, Londra 1950) contiene, oltre ad una raccolta di disegni, vari saggi di scrittori inglesi.*
- *BE. 71 e 72; GA. 253.*

Subito (v. MONSIEUR SUBITO)

SUBMARINER, THE

Bill Everett (d.): l'autore dei testi non è indicato.
USA, novembre 1939 (sull'albo «MARVEL MYSTERY COMICS »; dall'estate 1941 sull'albo « SUB-MARINER »).

fra gli altri: S. Lee (t.), R. Thomas (t.), D. Adkins (d.), M. Severin (d.)

E' una figura importante nella storia dei fumetti, non foss'altro perchè fu il primo dei super-eroi: (e per diverso tempo anche l'unico) a ignorare la tradizione che li voleva immacolati paladini della giustizia. Quest'essere non interamente umano (figlio di un marinaio statunitense e di una principessa della sommersa Atlantide) viveva negli abissi traendo dalle acque salmastre la sua forza immensa. Quando si avventurava alla superficie per spargere il terrore nelle città degli uomini (verso i quali nutriva un odio feroce), come base di operazioni sceglieva di solito New York: abbatteva i grattacieli, faceva deragliare i convogli della metropolitana, liberava le belve del giardino zoologico e compiva altri delitti, sinchè qualcuno o qualcosa (in genere l'intervento di **The Human Torch**), non lo faceva desistere dai suoi propositi di sterminio.
Le trame, con poche varianti, seguirono questo schema sino all'entrata in guerra degli Stati Uniti; dopo, accortosi che esistevano « buoni » e « cattivi », l'eroe decise di sfogare i suoi istinti feroci soltanto su nazisti e giapponesi.
Con la fine del conflitto, troppo rissoso per essere amato in tempo di pace, perse rapidamente di popolarità e venne soppresso.
Dopo un fallito « revival » nel '53 (nemici di turno: sovietici e nord-coreani), la creatura è tornata stabilmente negli albi nel 1965, in una edizione che ricalca, nelle linee generali, quella d'origine (a parte la qualità del disegno, molto scaduta rispetto alle tavole vigorose e suggestive di Bill Everett).
Al pari di **Captain America**, con il quale ha molti punti di contatto, il personaggio è vissuto solo nei periodi di grave turbamento della società americana (nell'anteguerra, durante il conflitto, nel periodo maccartista ed infine oggi): segno che, al pari di altri eroi, è una « spia » (e il simbolo insieme) di uno stato ricorrente di drammatica inquietudine.

S. F.

- *CC. 1; L. 16.*

SUBMERMAN

SUBMERMAN (Mondadori) o SUBMARMEN (Vitt)

Jacques Lob (t.) e Georges Pichard (d.)
Francia, 1964 (« Pilote »)

Personaggio di scarso rilievo nell'ampio panorama degli eroi che la produzione franco-belga ha sfornato nell'ultimo ventennio, Submerman non manca tuttavia di un suo particolare fascino e di un preciso significato. Se lo spunto di una civiltà sottomarina, i cui abitanti sono praticamente in tutto simili agli uomini (salvo per il fatto di aver polmoni conformati a branchie), potrebbe sembrare peregrino, va ricordato che la Francia, area d'origine di questo fumetto, è la patria del Comandante Cousteau, il quale da anni si batte per acquisire all'uomo anche il fondo degli oceani.
Le storie di Submerman riflettono dunque una radice precisa, mentre il rapporto realtà-fantasia è sottolineato dal disegno di Pichard, che ha saputo felicemente conciliare scenografie sostanzialmente tradizionali con una tecnica grafica moderna e personale.

G. Br.

SUPERBOY

Joe Shuster (d.); l'autore dei testi non è specificato.
USA, 1949 (sull'albo « ADVENTURE COMICS »; dal 1950 sull'albo « SUPERBOY »).

Fra gli altri: G. Fox (t.), F. Robbins (t.), G. Papp (d.), C. Swan (d.), B. Brown (d.), W. Wood (d.)

« Le avventure di Superman quando era ragazzo »: così, con una annotazione di per sè sufficientemente esplicativa, vengono presentati gli « exploits » di Superboy. Le vicende giovanili dell'Uomo d'acciaio si differenziano da quelle del personaggio adulto sotto doppio profilo: essendo dedicate a lettori più giovani, le trame risultano più ingenue, minore è la carica di suspense e notevole l'insistenza sui problemi « famigliari » del personaggio; in secondo luogo, il « setting » urbano dell'ultramoderna città di Metropolis (teatro delle imprese di Superman) viene sostituito da un ambiente di piccola provincia americana, stereotipata nei caratteri e negli atteggiamenti. Queste due limitazioni restringono l'autonomia del personaggio entro confini assai esigui,

su

sicchè le storie — malgrado diversi tentativi di rinnovamento — sono ormai cristallizzate nella monotona ripetizione di schemi vetusti, differenziati solo da secondari aspetti coreografici.
Negli ultimi mesi del 1968, con l'entrata in gioco, come soggettista, di Frank Robbins, le stagnanti vicende di **Superboy** hanno manifestato qualche sintomo di risveglio: non foss'altro, un più desto senso dell'avventura e della suspense.

S. F.

- *Vedi* Superman.

SUPERGIRL

NEMBO STAR o SUPERGIRL

Al Plastino (d.); il soggettista della prima storia non è indicato.
USA, 1959 (sull'albo « ACTION COMICS »; dal luglio 1969 sull'albo « ADVENTURE COMICS »).

Jim Mooney (d.), Kurt Shaffenberger (d.)

Quando Mort Weisinger, direttore del gruppo di albi che ospitano le avventure di **Superman** e dei suoi amici, decise di aggiungere alla già vasta schiera di deuteragonisti dell'Uomo d'Acciaio il personaggio di Supergirl (cugina dell'eroe, dotata degli stessi poteri, come lui scampata all'esplosione di Krypton, e giunta sulla Terra all'apparente età di sedici anni), molti esperti di « marketing » giudicarono l'iniziativa avventata.
La figura del super-eroe era in crisi, ed anche la saga di **Wonder Woman**, unica donna « super », denunciava un continuo calo nelle vendite.
Ma Weisinger puntava su un elemento sino allora trascurato: il nuovo personaggio era **giovane.** Convinto che la presenza delle nuove generazioni, nella società americana, era destinata ad un ruolo basilare, si disse sicuro che Supergirl avrebbe fatto presa su lettori e lettrici aprendo, con il suo esempio, le pagine dei comic books ad un'invasione di adolescenti più o meno superdotati.
La conferma a questa anticipazione sociologica non tardò: la carriera fortunata di **Supergirl** (alla quale è stato assegnato nel 1969 un albo in « esclusiva ») è un capitolo delle nuove direttrici secondo cui s'è attuato il rinnovamento editoriale dei comic books.

S. F.

- Vedi *Superman.*

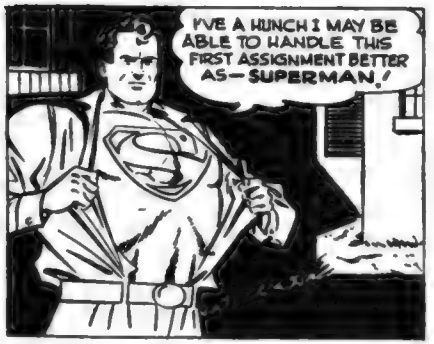
SUPERMAN

NEMBO KID, SUPERMAN

Jerry Siegel (t.) e Joe Shuster (d.)
USA, giugno 1938 (sull'albo « ACTION COMICS »; dal maggio 1939 sull'albo « SUPERMAN »).

fra gli altri: A. Bester (t.), J. Shooter (t.), W. Boring (d.), C. Swan (d.), A. Plastino (d.)

Nell'origine di questo personaggio, che rappresenta un punto fermo nella storia dei fumetti, si rintracciano tre componenti fondamentali. La prima affonda le radici nel folklore americano che, con le **tall stories** del periodo pionieristico, aveva in un certo modo istituito una « tradizione del superomismo »: la fioritura di leggende su Paul Bunyan, il boscaiolo gigantesco che usa le montagne come sedili; su Pecos Bill, il cow boy che cavalca i tornados e usa gli uragani come ventagli; e poi su Davy Crockett, Mike Fink e infiniti altri. La seconda componente è legata alla letteratura fantascientifica, che nel 1933 (anno in cui i due autori concepirono il personaggio) era già entrata clamorosa-



mente (con le saghe di **Buck Rogers** e **Flash Gordon**) nel **medium** fumettistico; per altro, è poco noto che Siegel e Shuster realizzarono **Superman** come versione fumettata di un celebre romanzo di « science fiction »: « Gladiator » (1932), di Philip Wylie. La terza componente, più significativa, va ricercata nello spaccato psicologico della società americana di allora, avviata al matriarcato, composta in larga parte da piccoli uomini prigionieri di grandi ingranaggi, conformista e perciò soggetta al fascino dei « sogni proibiti ».

Superman incarnò questi sogni, gli diede forma e sostanza. Era la forza, la potenza virile, l'eroe positivo a cui tutto è lecito: ma, pur essendo indiscutibilmente superiore, non era del tutto irraggiungibile. Siegel fornì infatti (e fu questo il suo vero lampo di genio) un tramite fra l'umanità comune e il superuomo: il suo alter-

ego, il meschino e travettistico Clark Kent, specchio della più diffusa condizione umana. Kent fu la molla che mise in moto il meccanismo, la scintilla segreta da cui è partita quella inarrestabile reazione che ha fatto di Superman la figura più cospicua del folklore moderno americano. Attraverso l'« identità segreta » dell'Uomo d'Acciaio si salda infatti l'essenziale processo di identificazione personaggio-lettore, che permette al consumatore medio di salire senza fatica su un **tapis-roulant** marciante in direzione sogno. Le condizioni atte a favorire quest'operazione esistevano già nell'ambiente culturale e psicologico delle classi medie americane: l'avvento dell'eroe non fu un fatto sorprendente, ma la conseguenza logica di determinate premesse.

La conferma viene da Jules Feiffer: **Quando Superman apparve portò con sè la profonda soddisfazione di tutte le verità sotterranee: la nostra reazione non fu tanto di esclamare « Ma che originale », bensì « Ma, naturalmente! ».** La riprova che Superman si sia presentato in veste di « eroe necessario » non è data dall'immediato successo che gli arrise, o dall'ondata di imitazioni che suggerì, ma dal fatto che ancora oggi, dopo oltre trent'anni di monotone variazioni su un ristretto numero di miti e di situazioni, i suoi editori possono vantarlo come **« Il comic-magazine più venduto nel mondo ».** Segno evidente che il personaggio continua a fornire alla gente il soddisfacimento di una serie di esigenze che si perpetuano perchè originate all'interno della situazione socioculturale del nostro tempo.

S. F.

La diffusione del character, attraverso tutti i **mass media** a disposizione, è stata vastissima: protagonista di una serie di fumetti sindacati per i quotidiani, di programmi radiofonici, di telefilm con attori o a disegni animati, di lungometraggi, commedie musicali, incisioni discografiche, romanzi, il suo nome è stato sfruttato per incrementare la vendita di un numero interminabile di prodotti. Mort Weisinger, il direttore dell'albo, può tranquillamente affermare che **« in tutto il mondo non siamo riusciti a trovare una persona che non sappia che Clark Kent è l'identità segreta di Superman ».**

- *Pubblicato da «Audace» (1940), «Urra» (1947), «Albi del falco e l'aquilotto» (1947), «Albi del Falco» (1955-66), «ABC dei ragazzi» (1963), «Superman» (1966-69).*
- *BD. 69 e 233; BE. 68, 69 e 70; CC. 1; DC. 95; FE. 18/21; FO. 23; GA. 10; GI. 218; GW. 21 e 22; MA. 135; ME. 19 e 42; PA. 155/58 e 166/68; PL. 102; SO. 66; WA. 256/59.*
- (0018), (0121), (0184), (0295), (0487), (0555), (0558), (0559), (0564), (0645), (0646), (0648).

SYLVESTER

SILVESTRO

Robert McKimpson, Charles Jones, Friz Freleng
USA.

Un gattone dal corpo lungo e agilissimo(passato dai cartoons della War-

ner Bros ai fumetti e da questi nei « caroselli ») che forma coppia fissa con l'uccellino Titì in una interminata lotta condita di frenetici inseguimenti, di trappole d'ogni tipo e di salvataggi in extremis. Titì, che nel fumetto parla con la erre moscia, non difende solo se stesso dalle unghie del terribile avversario è altruista, mette in pericolo le proprie penne pur di salvare altre creature, ad esempio un pesce volante. Il gattone famelico e il piccolo pennuto richiamano logicamente un'altra coppia: quella del gigante battuto dall'astuzia, del mingherlino, chè su questo contrasto si basano tutte le « riprese » dei loro accaniti combattimenti. A rimetterci, comunque, è puntualmente Silvestro.
I fumetti, pur perdendo molto della carica funambolica che caratterizza i godibilissimi shorts cinematografici, sono riusciti almeno a mantenere quel particolare spirito cavalleresco che distingue gli ininterrotti duelli dei due: i contendenti, affilando le rispettive armi, si scambiano complimenti e cortesie.

P. Z.

T

TARZAN

TARZAN (per un breve periodo, durante la guerra, SIGFRIDO).

Edgar Rice Burroughs (t.) e Harold R. Foster (d.)
USA, 1929.

Rex Maxon, Burne Hogarth, Dan Barry, John Lehti, Paul Reinman, Nick Cardy, Bob Lubbers, Joe Celardo, Ruben Moreyra, Russ Manning, eccetera

E' contestata la primogenitura di Tarzan nel campo dei comics avventurosi. Ma senza dubbio il signore della

Il Tarzan di Harold R. Foster

giungla, che fin dal 1912 era diventato celebre attraverso i romanzi di Burroughs, portò nei fumetti una ventata d'aria nuova e ne determinò una svolta importante, contribuendo in misura ragguardevole alla loro progressiva « industrializzazione ». Difatti, dopo l'apparizione di Tarzan e di Buck Rogers, i comics uscirono dai limiti della satira più o meno bonaria e diedero inizio allo sfruttamento di un filone che, col passare degli anni, si sarebbe rivelato il più ricco.
Tarzan è il progenitore indiscusso di tutti i « magnifici eroi » che verranno dopo di lui. Non ce n'è uno che non gli debba qualcosa, perchè ha tutte le qualità che gli altri si divideranno: ha l'astuzia di Mandrake, la forza e l'autorità di Phantom, il gusto della ricerca dell'ignoto come Gordon (alcune sue imprese rientrano nella fantascienza), l'ottimismo di Cino e Franco messi insieme, il sicuro dominio delle belve come Jim Bradley. A Superman, a Batman e agli altri ultraeroi dei comic-books regalerà in seguito la caratteristica dell'identità segreta (naturalmente da benestante): Tarzan of the Apes altri non è infatti che Lord Greystoke.
A differenza di quanto è avvenuto ad altri personaggi dei fumetti, Tarzan non ha espresso il meglio di sè col primo disegnatore, ma (per riconoscimento generale) con uno dei continuatori, Burne Hogarth, definito arditamente da qualcuno « il Michelangelo dei comics ». Hogarth, certo, seppe dare alle avventure del re della foresta una drammatica plasticità e una dignità pittorica fuori del comune, arrivando a tratti a un « perfezionismo » che sembrava suggerire lo studio del disegno, più che la semplice illustrazione. Tuttavia, anche nella produzione di Foster, di Maxon, di Rubimor e di Manning si sono avute pagine eccellenti, tanto che si spiega la « tarzanmania » propria di molti collezionisti che prediligono il genere naturalistico.
Viceversa, quelli che hanno perduto sempre più mordente sono stati i testi. Esaurito il ciclo dei romanzi di Burroughs, sono entrati in servizio altri soggettisti ai quali ha spesso fatto difetto la fantasia, e non sembra azzardata l'opinione di quanti ritengono che il meglio del Tarzan recente stia quasi esclusivamente nei rifacimenti delle vecchie storie. Russ Manning ha creato anche una serie di comic-books dedicati alle avventure di **Korak, il figlio di Tarzan** (v.).
L'Uomo-scimmia è infatti tra i pochissimi eroi che abbiano messo su famiglia: il suo incontro con Jane Porter (la « compagna », come si chiamava all'inizio) è stato regolarizzato dal matrimonio, anche se sono state abbastanza numerose le eroine (Mihrama, Sibilla, Sigreda, Gloria, Nakonia, Luling, Taama, Olga, Barbara, ecce-

Il Tarzan di Burne Hogarth.

tera) che hanno messo a dura prova la sua monogamia.

S. G. B.

- *Tarzan è un mito, più che un personaggio, ed è stato sfruttato in varie forme dalla pubblicità (perfino da quella del culturismo) e dall'industria dei giocattoli.*
- *Sono stati realizzati oltre quaranta film e numerosi telefilm basati sulle sue avventure (I Tarzan del cinema sono stati Elmo Lincoln, Gene Pollar, Frank Merril, Johnny Weissmuller, Buster Crabbe, Herman Brix, Glenn Morris, Lex Baker, Gordon Scott, Ron Ely e altri).*

  « Tarzan » (ed. Azur/Offenstadt, Parigi 1967), edizione antologica dell'opera di Burne Hogarth.
- *« The Illustrated Tarzan Book N. 1 » (ed. House of Graystoke, Kansas City, 1968) raccoglie le tavole di Harold Foster.*
- *« Tarzan », numero speciale della rivista « Bizarre » (n. 29/30, 1963), a cura di Francis Lacassine.*
- *« Comics Club » n. 1/1967 contiene una monografia su Tarzan.*
- *Pubblicato da «I romanzi di Cappa e Spada» (1934-35), «Audace» (1935-39) « Pinocchio » (1937-38), « Jumbo » (1938), «Paperino» (1940), «Robinson» (1945-47), «Urra» (1947), «Il Pupazzetto» (1945), «L'Illustrazione dei ragazzi» (1945), «Albi del Duchino» (1950-51) «Almanacco Tarzan» (1951), «Intrepido» (1952), «Albi dell'Intrepido» (1951-69), «Il giorno dei ragazzi» (1956), «Albi Tarzan» (1968-69).*
- *BD. 57/61, 69, 85, 93, 113, 145, 159, 173, 179, 191 e 207/209; DC. 65/67; GA. 112; MA. 99; ME. 21; PA. 128 e 224; PL. 185; SO. 76; TR. 87; WA. 221.*

(0059), (0117), (0365), (0366), (0367), (0382), (0717), (0728), (0779), (0856), (0900), (1014), (1080), (1175), (1185).

TARZAN (comic books)

Gaillard Du Bois (t.) e Jesse Marsh (d.)
USA, gennaio 1948 (sull'albo « TARZAN OF THE APES »).

Russ Manning (d.), Tony Sgroi (d.), A. Giolitti (d.)

L'esiguo numero di pagine a disposizione per sviluppare un'avventura, le ridotte dimensioni dei disegni e la giovane età media dei lettori, impongono nei comic books soluzioni e obiettivi diversi da quelli consentiti a chi realizza i fumetti destinati ai quotidiani. Il **Tarzan** degli albi periodici ha quindi scarsi punti di contatto con quello più famoso delle tavole settimanali. Gaillard Du Bois, che da più di vent'anni ne scrive i testi, ha dato al personaggio una caratterizzazione del tutto elementare (è, del resto, quella delle avventure originali di Burroughs) e Jesse Marsh, realizzando tavole schizzate in fretta (un tratto vigoroso ma superficiale) è rimasto lontano anche dall'onesto artigianato di Rex Maxon, il disegnatore delle « quotidiane ». Inutilmente quindi si cercherebbe negli albi traccia del Tarzan nobile e sereno di Foster, o di quello inquieto e tormentato di Hogarth.
Un'impennata nella qualità si ebbe quando Marsh venne sostituito da Russ Manning, un illustratore di talento, che si impegnò a realizzare le versioni fumettate dei venticinque romanzi che compongono la saga dell'Uomo Scimmia. Il suo disegno, tecnicamente perfetto e non di rado suggestivo seppure abbastanza neutro (il suo Tarzan può ricordare quello di Foster, ma più statico e zuccheroso), ebbe tuttavia successo. Al punto che il disegnatore presto abbandonò i comic books, chiamato a sostituire Joe Celardo nella produzione per i quotidiani. L'incarico passò quindi a Giolitti, le cui tavole barocche e manieriste, frutto di uno stile involuto, ricco di chiaroscuri e mezzi-toni, hanno dato al personaggio una connotazione estremamente falsa.

S. F.

- *Vedi* Tarzan.

Teddy Star (v. MANI IN ALTO!)

TEDDY TED

Roger Lecureux e Gerard Forton
Francia.

Nell'operosa fucina dei fumetti francesi, il western si è guadagnato un posto significativo grazie alla saga eroicomica di Lucky Luke, in cui la mitologia dei cappelloni sembra « prendere le distanze », a sottolineare con divertita ironia il gioco sgangherato della caricatura.
I characters come Teddy Ted si prendono invece troppo sul serio e finiscono con l'assomigliare agli invitati musoni, ai tetragoni che non sanno stare allo scherzo: se non fanno ridere non fanno nemmeno paura. Sì, il disegno è rifinito, preciso, calzante; le storie bene organizzate intorno ad una tipologia ormai classica: ma rimane il sospetto di un ricalco programmatico, un residuo di legnosità, un sovrappiù di grinta. Nonostante l'abilità degli autori e l'efficace dominio delle regole, il meccanismo stenta ad animarsi: l'incontro tra le cadenze avventurose e le sottolineature psicologiche, che sembra il più evidente auspicio di queste storie, avviene solo di rado, frenato dall'andamento «contemplativo» dell'impaginazione. All'attivo delle tavole, che non scadono mai al di sotto di un certo standard, andrà riconosciuto il tentativo di riproporre le componenti di lealtà e di giustizia, di coraggio e di solidarietà che individuano la miglior tradizione dell'uomo del west: è naturale che in un orizzonte come questo il rapporto tra i bianchi e gli indiani trovi le vie di una schietta fratellanza. Un pedale giusto, a patto di non scivolare nell'edificante e nel patetico: tentazione a cui **Teddy Ted** non sempre sa resistere.

O. C

- *Pubblicato da « Vitt ».*

TED FELLER

TEODORO VILLANI

Frank Buck (t.) e Glen Cravath (d.)
USA, 1934.

Negli anni Trenta i documentari di caccia grossa girati dall'americano Frank Buck ebbero buon successo di pubblico, sia perchè rappresentavano una novità spettacolare di indubbio interesse, sia pure perchè realizzati con particolare misura avventurosa. Le storie di **Ted Feller** ne furono la

felice trasposizione a quadretti, testimoniando che tra lo stesso cacciatore ed il disegnatore si verificò un valido affiatamento.
Dopo l'opera di un secondo disegnatore, rimasto anonimo, tecnicamente ineccepibile nelle dinamiche e realistiche raffigurazioni, le storie — passate in mano a Ed Stevenson — mostrarono un netto peggioramento sino a scomparire senza rimpianto. Dato il genere, gli unici raffronti possibili sono quelli di *Jungle Jim* e di *Johnny Around the World* (Gianni Giramondo) ma è chiaro che nel primo caso la caccia alle belve è soltanto un pretesto iniziale del racconto (Jim da cacciatore si trasforma presto in detective coloniale) e, nel secondo, un fatto esclusivamente didattico, assolutamente privo della componente avventurosa.
Bring 'Em Back Alive era il titolo originale del primo lungometraggio girato nel 1932 da Buck.

G. S.

- *Pubblicato da « Audace », « Jumbo », « Tre Porcellini » e « Topolino » tra il 1935 e il 1938.*

TEEN TITANS
I GIOVANI TITANI

Bob Haney (t.) e Nick Cardy (d.)
USA, novembre 1964 (sull'albo « THE BRAVE AND THE BOLD », n. 54; dal febbraio 1966 sull'albo « TEEN TITANS »).

M. Friedrich (t.), G. Kane (d.), B. Draut (d.)

E' un team di super-eroi giovani, formato dagli « alleati » dei grandi personaggi: **Robin, Kid Flash, Wonder Girl, Aqualad** e **Speedy** (i compagni cioè di **Batman, Flash, Wonder Woman, Aquaman** e **Green Arrow**). Essendo il comic dichiaratamente riservato ai lettori al di sotto dei vent'anni, i soggetti sono centrati sui problemi e gli interessi dei **teen-agers:** la protesta giovanile, l'integrazione nelle scuole, il mondo della musica leggera, lo sport, eccetera. Benchè trattati in genere in maniera anodina e superficiale (gli editori non si impegnano sugli argomenti più scottanti) spesso gli spunti di queste avventure, anche per la particolare ottica con la quale

vengono commentati fatti, avvenimenti e situazioni, offrono « spaccati » non privi d'interesse dell'attuale società USA.

S. F.

TENEBRAX

Jacques Lob (t.) e Georges Pichard (d.)
Francia, 1964 (« Chouchou »)

Quasi tutti gli individui, anche i più coraggiosi, provano una sgradevole sensazione alla vista di un topo. I suoi occhietti pungenti e quella coda così miseramente priva di pelo e così mobile suscitano in chiunque ancestrali paure ed un indefinibile disagio. Forse l'Uomo avverte istintivamente la stra-

potente prolificità del topo e il pericolo che essa potrebbe ancor oggi — secolo ventesimo — rappresentare per lui.
Sono questi i sentimenti che si provano alla lettura di **Tenebrax,** storia di un'orda di roditori giganti che, comandati da un capo sadico crudele e invalido, si sono annidati al di sotto della metropolitana parigina, in attesa di impadronirsi del mondo. E, certamente, condizione più agghiacciante è difficile immaginarla.
Ma nel fumetto così acutamente concepito da Lob e Pichard è dato di leggere qualcosa di più: è possibile scorgervi i sottili risvolti di quello che può essere l'umiliante stato di una comunità in pugno a un dittatore. **Tenebrax** è quindi un divertimento nero che fa sottilmente pensare alla tenuità della condizione umana, e il fatto che il comic sia rimasto incompiuto aggiunge un'ombra sinistra al destino dell'individuo.

G. Br.

- *Pubblicato da « Linus ».*

Tenente Blueberry (v. FORT NAVAJO)

Terre gemelle (v. TWIN EARTH)

TERRY AND THE PIRATES

Milton Caniff
USA, 24 ottobre 1934 (« N.Y. Daily News »).
George Wunder (dal '47)

Terry e i Pirati è uno strepitoso romanzo per immagini, con la miriade di caratteri fulminanti di cui è affollato, con le sue dragonesse, le sue postribolari scenografie orientali, le sue tortuose trame di una invenzione assoluta. Caniff, dietro un cipiglio persino tetro, non mitigato nemmeno dalle buffonerie di Connie, costruisce una vicenda carica di effetti « neri »: c'è, da parte sua, il ricorso ad un repertorio a sensazione, nel quale affonda le mani con imprudente coraggio, chiamando in scena tutto il ciarpame, la schiuma di una umanità quasi men-

tecatta, formata di gente che se ne infischia di ogni richiamo all'ordine e pensa soltanto a « vivere sa vie », dove capita, stampata sui fondali sternberghiani dove tutto è possibile: tutto ed il contrario di tutto.
In fondo, a contare davvero nella saga non è Terry Lee, che come personaggio è un tantino sfocato, pur con la sua bella maschera da giovane americano, quanto il sottobosco da cui è circondato, un verminaio pullulante e strisciante di strane creature, di inopinati esseri che entrano ed escono dalla scena secondo un ritmo inquietante ed ossessivo. Terry è magari anche convenzionale, con il suo perbenismo ad oltranza, ma non è usuale, o almeno non lo è nella reinvenzione che ne fa Caniff: quell'Oriente balordo e insanguinato, sempre sul piede di guerra, con le sue faide, le sue bande, le sue fazioni, i suoi ladri,

pirati e martiri, le sue eurasiane più fatali di Marlene, emancipatissime, leggermente sadiche.
Questo « grande gioco » procede imperterrito per alcuni anni, fino alla seconda guerra mondiale. L'autore, la cui tecnica del disegno ricalca sempre più da vicino quella del film, con effetti di notevolissima suggestione, tira le redini sul collo di Terry e gli fa sentire imperioso il richiamo all'ordine, negandogli le sue avventure quasi sempre privatissime, logica prosecuzione della iniziale caccia al tesoro che lo aveva portato in scena nel 1934. Il comic ha un collasso psicologico: adesso, per Terry, l'Oriente diventa una cosa maledettamente seria; lui ci rimane, sì, ma solo per servire la patria e combattere i giapponesi. Da questo momento comincia un nuovo tipo di storia, di ottimo livello, ma Caniff ha già perso il meglio della sua impetuosa follia: i suoi schemi ideologici coincidono per forza di cose con quelli del ministero della guerra degli USA.

C. D. C.

- *Edizione cinematografica (r.: James W. Horne; i.: Granville Owen (Pat) e William Tracy (Terry); in 15 episodi, USA 1940); edizione radiofonica nel 1938.*
- *Pubblicato da « La Risata » (1935-36), « Avventuroso » (1938), « Albogiornale » (1939-40), « Robinson » e « Albi Costellazione » (1945-47), « Fulmine » e « Albogiornale » (1945-46), « Kirk » (1967-69).*
- *BD. 85 e 87; BE. 63; CA. 5 e 9; CC. 5; DC. 88; GA. 110; GU. 258 e 350; MA. 141 e 159; ME. 22 e 46; PA. 133; PL. 182; SO. 69 e 299; WA. 267.*

TERRY AND THE PIRATES

George Wunder
USA, 1947 (« Chicago Tribune »).

Il **Terry** di Wunder non è che abbia una buona stampa. I cultori dei comics rimpiangono la mano di Caniff, e poi c'è chi rimprovera a Wunder di aver tirato troppo la corda, rispetto al suo predecessore, nel senso del culto della bella guerra (calda o fredda che sia), dell'estremismo anticomunista e di un razzismo neanche troppo mascherato.
E' chiaro, tuttavia, che il passaggio di mano da un autore all'altro non è sufficiente a determinare un tale cambiamento. Al contrario, Wunder, in pratica, non ha fatto altro che portare avanti il discorso cominciato da Caniff. Terry e i suoi compagni erano già i « professionisti della guerra », dell'avventura e della giustizia « bianca »: la differenza è che all'epoca di Caniff (e soprattutto durante il conflitto mondiale) apparivano « innocenti » perchè combattevano contro i pirati e i giapponesi, cioè contro i fuorilegge e gli aggressori. Con le svolte della guerra fredda, della Corea, del Vietnam, le posizioni diventano più chiare, la violenza si fa più anonima, cupa, persino più « tecnica », perchè il patriottismo perde i suoi contorni romantici di mis-

te

sione eroica, e conserva soltanto il carattere di impegno di distruzione in una situazione ideologicamente ambigua, e comunque tale da alimentare le divisioni politiche. Il *Terry* di Wunder è un fumetto da « falchi », come oggi si dice. Non a caso, in America non lo pubblica il « New York Times», ma la «Chicago Tribune», che ha una lunga tradizione di oltranzismo.
Per il resto, ossia a parte le riserve d'ordine politico, Wunder si rivela un successore più che degno di Caniff, abile nell'impiego dei chiaroscuri, dei contrasti violenti di bianco e di nero, un narratore esperto che sa creare un armonioso equilibrio fra dialogo e azione, fra narrazione e illustrazione, uno sceneggiatore smaliziato che riesce a dosare al punto giusto tensione e violenza. Non sembra azzardato, anzi, considerarlo un autentico virtuoso dei fumetti: fumetti per « falchi » s'intende.

S. G. B.

- *Pubblicato da « Kirk ».*
- (0155), (0380), (0383), (0501), (1075)

TEX WILLER

Gianluigi Bonelli (t.) e Aurelio Galleppini (d.)
Italia, 1948.

Gamba, Muzzi, Letteri, Ticci e Bignotti (d.)

Unico sopravvissuto dello sparuto drappello di eroi italiani di carta dell'immediato dopoguerra, Tex rappresenta uno dei più solidi punti di riferimento del comicdom di casa nostra. Non foss'altro dal punto di vista editoriale, visto che da oltre vent'anni le sue avventure vengono seguite con successo.
Buona parte di esso è sicuramente dovuta alle tavole di Galleppini (ormai una sterminata galleria di disegni), il cui merito è di proporre un onesto grafismo, privo di pretese artistiche e di sperimentalismi più o meno ambiziosi, ma ricco invece di una sua efficace corposità, di movimento e preciso nella documentazione. L'altra parte di merito spetta alle sceneggiature di Bonelli, il quale, pur dando del West un'immagine tradizionale, ha saputo sempre « tenere » un certo ritmo, neppure trascurando la violenza (non però il sadismo).
In altre parole, **Tex** ha avuto il merito di uscire da un tipico equivoco italiano: quello del fumetto per giovani necessariamente zuccheroso o melenso.
In esso vive l'avventura libera e senza confini che del West fa un uso funzionale e, in certo senso, di comodo:

tant'è vero che fra una cavalcata e l'altra Tex trova anche il tempo di vivere avventure di sapore esoterico o di occuparsi dell'istruzione di Kit, il figlio che, cresciuto omai, è suo compagno d'avventura.
E' dunque quest'insieme di accorgimenti, questa sostanziale onestà verso il lettore che non umilia il personaggio; non costretto al ruolo di marionetta di carta, esso è diventato un autentico character. Ed è qui tutto il segreto, se così si può dire: non sentendoselo pesare addosso, il lettore lo segue con simpatia. Un segreto di Pulcinella, perchè, in sostanza, questa è la semplicità del pane casareccio, la lealtà di una stretta di mano fra amici.

G. Br.

- *Pubblicato da «Tex» (1948-64), «Tex gigante» (1964-69), «Eureka» (n. 7).*
- *CW. 1; E. 7.*
- (0058), (0105), (0176), (0427), (0517), (0944)

THOR, THE MIGHTY

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, agosto 1962 (sull'albo « JOURNEY INTO MYSTERY », n. 83; dal n. 126 diviene « THE MIGHTY THOR »).

Per quel che ci consta, è la prima divinità pagana cui sia toccato la sorte di rinnovare la propria leggenda ogni mese sulle pagine di un albo a fumetti. Thor, l'antico dio nordico delle tempeste, dominatore degli elementi, possessore di Mjolnir, il martello invincibile che distrugge tutto ciò che tocca, è stato portato da Lee nella New York di oggi e, munito di identità segreta, comandato a combattere i tipici super-criminali dei comic books.
L'assurdità del proposito e il contrasto stridente di un dio pagano fra i grattacieli, sono attenuati dall'atmosfera fantastica in cui si stemperano le vicende, specie in quegli episodi la cui ambientazione si trasferisce dalla Terra ad Asgard, il leggendario Olimpo delle divinità scandinave. La esecuzione delle tavole di Kirby ha contribuito in misura sensibile al successo di questo comic (uno dei più interessanti nel genere), ma neppure deve essere trascurato il rinnovato favore che incontra oggi negli Stati Uniti la letteratura epico-fantastica, grazie alla scoperta (o riscoperta) di autori come I.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, E. R. Eddison.

S. F.

- *Dal 1966 Thor è protagonista, insieme con altri personaggi del « Marvel Comics Group », di una serie di cortometraggi animati televisivi realizzati dallo studio « Gantray-Lawrence ».*

THREE LITTLE PIGS
I TRE PORCELLINI

Floyd Gottfredson
USA, 1934, Silly Symphonies.

Carl Barks

« Chi ha paura del Lupo Cattivo?... ». Il motivo lo si cantò e fischiettò in tutto il mondo, verso la metà degli anni Trenta, dopo che la Walt Disney ebbe presentato il disegno animato **The Three Little Pigs.** Le ragioni vanno probabilmente ritrovate nell'automatica identificazione dello spettatore

nei tre spreoccupati maialetti, i quali, con la loro casetta di mattoni (una lancia spezzata in favore del « new deal » roosveltiano?) riuscivano a sgominare il Lupo Mannaro e i suoi tre infernali Lupetti, immagine simbolica dei malanni che gravavano su ciascuno.

Ancora una volta toccò a Floyd Gottfredson di trasferire nelle strisce disegnate le « Sinfonie allegre » dell'operoso Jimmy e dei suoi due fratelli canterini: Timmy e Tommy. Ne uscì uno spettacolo godibilissimo, quanto lo era stato quello cinematografico. Le sequenze disegnate consentirono soprattutto al pubblico verde di « leggere », con compiaciuta attenzione, quelle sfumature che il cinema, con il suo ritmo, trascinava via senza remissione. La meccanica della situazione poggiava sullo scontro tra il Lupo ed una famigliola di porcellini protetta soltanto dalla saggezza di uno di loro, chè i suoi ineffabili fratelli, sbadati e imprevidenti, non s'accorgevano di rappresentare per l'avversario la pietanza più prelibata. Ma il Lupo usciva regolarmente sconfitto, e la sua ferocia furbesca veniva battuta dall'ostinata previdente laboriosità di Jimmy, nemmeno scalfita dalla pervicace stupidità dei fratelli. La lotta, con qualche variante, è proseguita sino ai nostri giorni: i Lupetti si sono ridotti ad uno soltanto, i due fannulloni somigliano ad allegri ma riflessivi boys-scout, e il corrucciato Jimmy ha perso un po' della sua tetragona efficienza.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967); DC. 45.*

THUNDER AGENTS
AGENTI TUONO

Wally Wood, Reed Crandall, Chic Stone e altri
USA, dicembre 1965.

I fumetti ci hanno abituato da tempo agli ultraesseri che si riuniscono in « team » per combattere privatamente il crimine: **Justice Society of America** piuttosto che **The Fantastic Four.**

Questi Agenti, al contrario, come si legge nella presentazione delle loro avventure, costituiscono « un'organizzazione al servizio dell'ONU che ha il compito di difendere la pace nel mondo dall'attacco dei più pericolosi e malvagi guerrafondai ». Altro particolare: nessuno di loro è dotato di superpoteri; li ottengono solo in virtù di particolari accorgimenti tecnici e scientifici, avendo alla base un continuo allenamento fisico. In primo piano sono Dynamo (possiede una cintura che aumenta la massa e la densità delle molecole del suo corpo centuplicandone la forza), Lightning (è equipaggiato con una tuta che gli permette di viaggiare ad ultravelocità), Nonan e Menthor.

Un'organizzazione al servizio dell'ONU. Ma sarebbe inutile cercare nelle loro storie ambienti reali: i nemici contro i quali combattono gli Agenti Tuono sono pittoreschi, addirittura folcloristici (come gli antagonisti del **Flash** di Infantino).

F. F.

- *Pubblicato da «Avventure Americane» (1966).*
- (0093).

TICONDEROGA

Hugo Pratt
Argentina, 1957 (« Frontera »).

La storia di questo giovane cacciatore e avventuriero è raccontata in prima persona dal virginiano Caleb Lee, che nel 1812 ha settantacinque anni. Ferito alla testa in un combattimento navale, il vecchio, che tutti credono moribondo, si riprende e nell'ozio della convalescenza mette ordine ai propri ricordi, dominati dalla figura di Ticonderoga, che egli conobbe nella sua prima gioventù, quando militava nelle file del generale Braddok. La cornice dell'avventura è ricca di precisi riferimenti storici: Pratt si documenta sempre, quando sposta i suoi personaggi in un passato remoto o vicino. La guerra, i combat-

timenti, da cui emerge il coraggio del giovane « Ticon », insieme con le sue astuzie e con la sua naturale generosità, non sono invenzioni. Fort Ohio, Fort Duquesne, gli indiani Shawanee, il capo Pontiac, che si mise alla te-

sta della rivolta indiana più sanguinosa, balzano sulla scena dei ricordi del vecchio Caleb Lee, detto Cal. Ma il perno è sempre lui, l'imprevedibile Ticonderoga, eroe solitario, combattente irregolare, in cui si rispecchia ancora una volta l'affettuosa attenzione di Pratt verso gli ex-lege, gli uomini che marciano nel senso della storia, ma senza intrupparsi, conservando piena individualità. Ticonderoga è un sergente Kirk del Settecento: uno che le scelte ama farle da solo.
E' dunque un personaggio-chiave per aprire il mondo di quello che è oggi il maggior fumettista italiano nel genere avventuroso.

C. D. C.

- Pubblicato da «Kirk» (1967-69).

TIFFANY JONES

Jenny Butterworth (t.) e Pat Tourret (d.)
Gran Bretagna (« Daily Sketch »).

Se è vero che le strips sono attendibili testimoni della nostra epoca, questo comic è uno spioncino sulla Londra anni Sessanta. Nel disegnare le avventure di Tiffany, una graziosa fotomodella, Pat Tourret si avvale certo della sua precedente esperienza di « fashion artist »: gli abiti, gli accessori, il mondo della « haute couture », tutti i particolari della vita di lavoro di una modella sono riprodotti con caniffiana precisione. Se agli aerei di **Terry** non manca nemmeno un bullone, i vestiti disegnati dallo Tourret e indossati dalla bella Tiffany sono perfetti fin nei minimi dettagli. La trama, spesso banale e non dissimile da certo fotoromanzo nostrano, è destinata prevalentemente al pubblico femminile; certe scollature, certi bikini e l'apparizione di vistose microgonne sono l'ovvio contr'altare per i lettori maschi. Talvolta, tuttavia, le avventure toccano le sponde del « giallo », e neppure rifuggono da una certa critica di costume. Il disegno (per quanto un po' statico e con reminiscenze figurative che sfiorano climi preraffaelliti)

è senz'altro il pregio maggiore di questa strip creata da due donne.

U. S.

- Pubblicato da « Linus Rosa» (1968).
- PA. 217; SA. 39.

TIGER

BRANCALEONE
Bud Blake.
USA, 1965.

Tiger è a capo di un gruppo di bambini che, a quanto assicurano i depliants pubblicitari, sarebbero fedeli ritratti dei figli e dei figli degli amici dell'autore.

Bud Blake, già direttore artistico di una agenzia di pubblicità e realizzatore della serie **Even Happen To You,** ha inteso svincolarsi dall' ormai classico (e sfruttato) modello dei complessati e problematici personaggi di Schulz, ed ha dato vita a dei ragazzini « autentici », che non strizzano l'occhio alle angosce presi come sono dalle vicende minime della loro età. Se talvolta giocano « ai grandi », è solo una farsa, una mascherata che dura un attimo. Le storie, dal disegno netto, sembrano dimostrare, a monte, una certa conoscenza del mondo infantile e dei suoi risvolti. Nonchè della sua imprevedibile logica, al limite dell'incomprensibile per chi non sia assuefatto ed interessato ai loro giochi.

F. F.

- Pubblicato da «Corriere dei Piccoli» (1968), «Off Side» (1969).

Tiger Tim (v. BRUIN BOYS)

TILLIE THE TOILER

Russ Westover
USA, 14 gennaio 1921.

La donna americana, certo più emancipata di quella europea, vide cader molte delle barriere che ancora la trattenevano in una condizione di inferiorità alla fine del primo conflitto mondiale: il largo impiego di mano d'opera femminile, per compensare l'assenza degli uomini al fronte, aveva familiarizzato l'opinione pubblica con la figura della donna in tuta.
La causa dell'affrancamento femminile ebbe pure un valido paladino in Russ Westhover che, dopo anni di lavoro come cartoonist, creò la graziosa « Tillie the Toiler » (**to toil** = lavorare sodo), una ragazza moderna, spigliata, seriamente impegnata nel lavoro, ma non rinunciataria per questo al suo charme. Fra i suoi corteggiatori spiccava Mac, l'eterno fidanzato: piccolo, grasso, goffo, roso da un'immotivata gelosia.
Se, durante il periodo della seconda guerra mondiale, indossando l'uniforme delle ausiliarie, Tillie propinò ai lettori continui ed edificanti apologhi

sul patriottismo, in altre condizioni la strip non mancò di sottolineare di continuo la superiorità schiacciante della ragazza sul povero mediocre Mac, una superiorità non dovuta ad una invadenza stile Blondie, ma alla sua troppo esemplare serietà. Nel 1959, divenuto in tutto anacronistico il personaggio, Tillie e Mac si sposarono, concludendo almeno ufficialmente le loro ormai insignificanti dispute.

U. S.

- *Edizioni cinematografiche negli anni Venti (serials interpretati da Marion Davies) e nel 1942 (r.: Sidney Salkow; i.: Kay Harris).*
- *Pubblicato da «L'Italo Americano» (1947), «Kirk» (no. 24).*
- *BD. 45; GA. 177; PA. 124; WA. 133.*

TIM TYLER'S LUCK

TIM TYLER & SPUD SLAVINS

CINO & FRANCO o TIM & TOM

Lyman Young
USA, 1932 (« N.Y. American Journal»).
Bob Young (sg.), Tom Massey (td.).

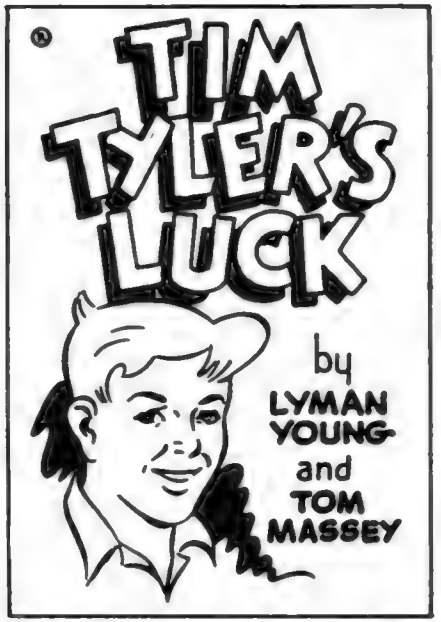
Ci sono validi motivi per credere che **Tim Tyler's Luck** sia nato nel 1932. Disegnate con lo stile eroicomico caratteristico degli anni Venti, le « sundays » del 1932 narrano le disavventure di due bambinelli, Tim Tyler e Spud Slavins, per non parlar del cane Sockey (caratterizzati l'uno da un ciuffo biondo e l'altro da una bombetta calzata di sghimbescio), impiegati presso la « Sky-Line Airways Inc. », una ditta privata di trasporti aerei, in un momento in cui l'aviazione comincia ad incuriosire anche l'americano medio.
Imbarcati, loro malgrado, su un battello in rotta per l'Africa, comincia sul finire del 1932 la loro epopea nel continente « misterioso ». Verosimilmente la storia, iniziata sulle sole tavole domenicali, si biforca nel 1933 quando nascono le strips di « Sotto la bandiera del re della giungla » (nella realizzazione delle quali c'è la

mano di Raymond). I due giovani vagano nel regno tenebroso di Loana (una avvenente regina che grazie alla « fiamma misteriosa », a 2000 anni suonati, ne dimostra venti) o lottano con « Spider » (= ragno), un farabutto che abbandona le sue vittime legate ad una tela di ragno e cosparse di sciroppo perchè siano finite da insetti voraci.

Arruolati nella « Pattuglia dell'Avorio », Tim e Spud, alias Cino e Franco, vengono di solito inviati in avamposti sperduti oppure assegnati di scorta a qualche estroso scienziato in cerca di strambi esemplari di fauna esotica. Questo modulo ricorrente — e apparentemente uggioso — serve a far scattare il meccanismo di suggestive avventure, come quella « tra i gorilla ». Fang, la pantera nera fedele compagna dei ragazzi, la fa spesso da padrona, in specie quando risulta più sensibile al « richiamo della foresta », che a quello dell'amicizia e vaga libera per intere puntate.
Sul finire degli anni Trenta, al pari di tutti i characters americani, anche i due giovani si arruolano (nella marina costiera) e finiscono tra gli intrighi di spie nemiche che mettono a dura prova la loro audacia.
L'inconfondibile stile di Young scompare d'improvviso con una puntata del 1945. Da quel momento, la preoccupazione dei suoi sostituti (uno di essi è inequivocabilmente al lavoro sin dai tempi di « Loana ») è quella di tenere in vita la linea « avventurosa ». I due ragazzi (invecchiati al massimo di qualche anno), ora investigatori di una compagnia d'assicurazione, ora

alle dipendenze di un vecchio zio del West, lavorano accanitamente fino all'inevitabile ritorno nelle vaste e impenetrabili — quanto anacronistiche — foreste africane (la realizzazione delle tavole domenicali è di Tom Massey, un ex disneyano, il quale concede agli eroi anche una « vacanza » spaziale; le strisce quotidiane portano invece la firma di Bob Young, figlio del vecchio e spento Lyman).
Ricongiuntisi alla « Pattuglia dell'Avorio », sotto la guida del redivivo Capitano Clark, Cino e Franco riprendono la loro guerra « personale » contro patetici e inverosimili ladri d'avorio e contrabbandieri. Le radure tremano di nuovo sotto il pesante incedere dei pochi elefanti sopravvissuti (attrazione ormai degli « all inclusive safari ») e i loro tristi bariti tentano di riportare in vita emozioni irrimediabilmente sepolte.

S. T.



- *Edizione cinematografica (r.: Ford L. Beebe e Wyndham Gittens; i.: Frankie Thomas (Tim) e Jack Mulhall (Spud); serial in 12 episodi; USA 1938).*
- *Edizioni antologiche: « Cino e Franco » (ed. Spada, giugno 1967) e «Eureka Pocket », n. 5 (aprile 1969).*
- *« Cino & Franco » o « Tim & Tom » apparvero anche in albi editi da Nerbini, Mondadori e Capriotti.*
- *Pubblicato da « Topolino » (1934-38; nel 1935, quando la testata passò da Nerbini a Mondadori, i due vennero ribattezzati « Tim & Tom » e si pubblicarono le « domenicali », in sostituzione delle giornaliere); «Sundays» vennero pubblicate da « La Risata » (1936, « Dario l'audace », Franco è assente); « Una breve storia apparve su « L'Intrepido » (1935-36, « Mario il coraggioso »); dal 1935 («Giornale di Cino & Franco ») sino al 1941 «Giungla» e «Pisellino») produzione cronologica delle quotidiane; nel 1941 le edizioni « Alpe » pubblicarono albi nei quali i due ragazzi erano spacciati per marinai finlandesi in guerra con i russi; nel 1944 « L'Avvenutra » e « Contastorie » ripubblicarono queste avventure in versione originale; le storie continuarono sull'« Avventura » fino al 1950; negli anni Cinquanta strisce e tavole sono state proposte dagli « Albi della Freccia » del redivivo Nerbini; infine i due personaggi non sono stati rilevati dalle edizioni Spada.*
- *BD. 71 e 75; BE. 61; DC. 69: GA. 124; ME. 22; TR. 122; WA. 225.*
- (0107), (0499), (0545), (0722), (1073).

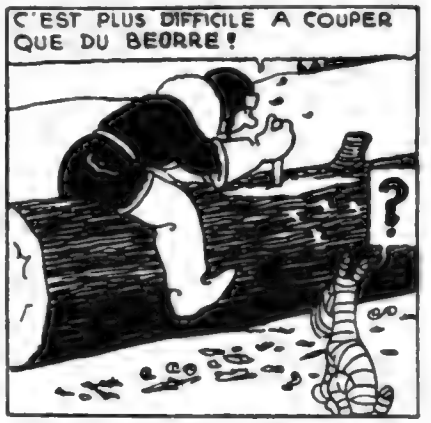
TINTIN

Hergé (George Rémi)
Belgio, 1929 (« Le petit vingtième »).

Capostipite del fumetto belga (e di lingua francese in genere), Tintin è probabilmente il personaggio più esportato dei comics. Più che uno stile, il suo autore ha creato una scuola: un certo modo di raccontare, una formula precisa nella caratterizzazione dei personaggi, una ricerca accurata dell'ambientazione. Anche se il disegno è molto migliorato nel corso di quarant'anni (le prime storie erano anzi piuttosto sciatte da questo punto di vista), Tintin ha mantenuto sostanzialmente inalterata la propria fisionomia: testa a uovo col ciuffo, calzoni alla zuava, temperamento da impiccione sfaccendato in cerca di guai.
La componente satirica è rimasta costante nelle sue avventure, che hanno comportato sempre lunghi e complicatissimi viaggi nell'Unione Sovietica, negli Stati Uniti, nel Tibet, in Scozia, nel Congo. E' stato perfino sulla Luna, con sedici anni d'anticipo sugli astronauti americani, accompagnato come al solito dall'inseparabile cane parlante Milou. Hergé è stato, peraltro, piuttosto generoso nella creazione di comprimari (anche se non ne ha abbandonato quasi nessuno, recuperandoli, di volta in volta, nelle varie storie del suo eroe adolescente): il capitano Haddock, i due poliziotti svampiti Dupont e Dupond, il professor Tournesol, il magnate Rastapopoulos, la cantante Bianca Castafiore, il cinese Tchang, eccetera.
Il garbo dei racconti, sorretti da una apprezzabile vena ironica e da una scaltrita tecnica della suspense, pareggia il conto con la stucchevolezza del disegno, stereotipato e piuttosto « freddo » (anche se ha avuto dozzine di imitatori). L'inventiva, poi, appare fresca e ricca e non denuncia quel logorio che il tanto tempo trascorso dalla pubblicazione della prima tavola lascerebbe supporre. L'eterno ragazzo di Hergé, col suo temperamento di generoso (e fortunato) investigatore giramondo, si riallaccia alla tradizione della migliore narrativa per ragazzi, e la rinnova qua e là con le sue oneste invenzioni, basate sul gusto dell'avventura e su un vivo senso dell'umorismo.

S. G. B.

· *Oltre a numerose trasmissioni radiofoniche e televisive, gli sono stati dedicati due film:* Tintin et le mystère de la Toison d'or *di Jean Jacques*



Il Tintin del viaggio in Russia.

Il Tintin attuale.

Vierne (1962) e Tintin et les oranges bleues *di Philippe Condroyer (1964), entrambi interpretati da Jean Pierre Talbot.*

- *La sua statua figura al Museo Grevin di Parigi.*
- *Gli è intitolato un settimanale per ragazzi edito in Belgio dal 1946; le sue avventure vengono regolarmente raccolte in volume dall'editore Casterman.*
- *Pubblicato da «Gli albi di Tintin» 1965-66), «Linus Rosa» (1968), «Vitt» (1968-69).*
- *BD. 79, 95, 101, 127, 151, 159, 163, 169, 171/73, 180 e 203; BE. 72 e 73; DC. 133/36; GA. 213; GW. 20; L. 8; MA. 80; P. 4; PE. 180; PL. 185.*
- (0075), (0178), (0884), (1435).

TOM CORBETT

Fritz Leiber (t.) e Ray Bailey (d.)
USA, 1949 (« Tom Corbett, Space Cadet »).

La descrizione di una nuova arma, l'astronautica, era uno dei soggetti preferiti dai romanzi avveniristici di una ventina d'anni fa. Si immaginarono Accademie Spaziali (« futuribili » di Kitty Hawk e West Point); si descrissero corsi teorici ed allenamenti pratici dei piloti del cosmo; si delinearono potenzialità e limiti della prossima milizia. In questo particolare filone si impegnarono Lester del Rey, Arthur Clarke e soprattutto Robert Heinlein, i cui romanzi (« Starship Troopers » e « Space Cadets ») ebbero vasta popolarità non soltanto fra il pubblico più giovane.
Tom Corbett (un intrepido astronauta, futura gloria della « Space Force » terrestre), con un minimo di elaborazione, fece propri tutti i luoghi comuni del genere e ricalcò senza fantasia caratteri e situazioni largamente sfruttati. Lo salvò, nel periodo iniziale, il mestiere di Leiber (un veterano della science-fiction) ed il disegno pulito di Bailey. Con la loro sostituzione, il comic decadde presto e venne quindi soppresso.

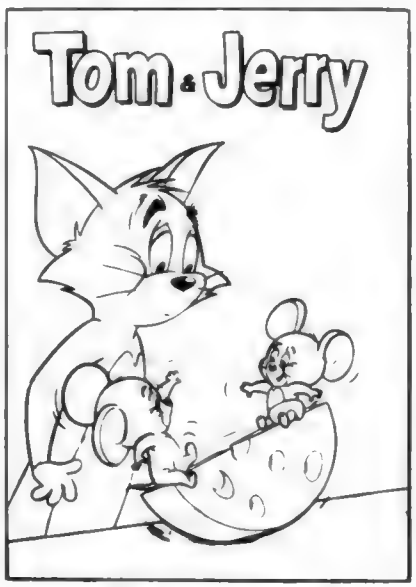
S. F.

- *Edizione tv nel 1950 (con Frankie Thomas).*
- *GA. 242.*

TOM & JERRY

William Hanna e Joseph Barbera
USA, 1940.

La storia grafica di questi due personaggi è imprescindibile da quella cinematografica, iniziata negli anni Quaranta, allorchè la Metro accolse i due autori rifiutati dagli studios Disney. Tom e Jerry, già tratteggiati, mancavano tuttavia di quella sicura definizione di carattere che soltanto una quotidiana limatura avrebbe consentito. Anno dopo anno i due straordinari compari, differenziandosi in maniera sempre più netta dal genere



disneyano, hanno acquistato fantasia e chiarezza, vivendo le loro avventure in un mondo spesso incombente di uomini e donne, anch'essi « disegnati ». Il gatto Tom ed il minuscolo topo Jerry, ambedue fantasiosi, collerici e pronti all'estremo sacrificio (della coda e dei baffi) pur di serrare il costante nemico alle corde, usano ogni arma, ogni tranello, ogni situazione che possa dare originalità e sorpresa ad una kermesse sin dall'inizio dimostratasi prodiga di godibili spunti. La coppia punta su scenari estremamente essenziali, sulla fulmineità delle gags, su un ritmo indiavolato di accadimenti e sulla violenza. Una « violenza », certo guardata in un modo tutto personale ed accertata dalle coscienziose lotte fra i due eroi e dalle armi di cui essi casualmente dispongono. Colpi proibiti ad ogni voltar di pagina (anche se « stampate » le loro vicende appaiono ben più sciatte), macchinismi impossibili e strumenti micidiali ad ogni scatto di fotogramma. Le più raffinate trappole inventate da Tom, maliziosamente evitate da Jerry; i supplizi di Jerry che lasciano tracce bruciantì fra il pelo del gatto maligno. Una battaglia, insomma, segnata dalla focosità dei contendenti e dalla allusiva disponibilità di una strabiliante tecnologia aggressiva.
L'aspetto grafico della bellicosa saga è rimasto tuttavia legato ad una dichiarata tradizionalità di impaginazione e di stesura visuale. I characters (come del resto altri personaggi degli stessi autori) hanno via via modificato le loro « sagome », ma lo stile non si è allontanato di molto dagli iniziali canoni figurativi. E' rimasto agli anni Quaranta, con un attaccamento davvero patetico.
Anche se Tom e Jerry hanno mietuto oscar e premi di ogni tipo, assumendo una preferenziale posizione in molti canali spettacolari, e vengono contesi dalla pubblicità e dalle produzioni derivate (giocattoli, dischi, libri, gadgets), i loro autori li hanno abbandonati da qualche tempo passando ad altri il « testimone ».

C. B.

- *Pubblicato da «Tom & Jerry» (1959-69), «Albi d'Oro» (1950).*
- *DC. 113.*

TOMMY WACK

Hugh Morren
Gran Bretagna.

Gli eroi di carta esercitano sempre un mestiere « nobile »: magistrati, ufficiali di alto grado, tutori dell'ordine, capitani d'industria, giornalisti, impiegati del settore terziario.
Il modello proposto dai comics è quello della borghesia benestante e opulenta. Se con **Li'l Abner** e **Andy Capp** ci si è accostanti al sottoproletariato, agricolo e industriale, la classe

operaia non ha avuto un suo protagonista sinchè non è nato Tommy Wack. Per crearlo, lo scozzese Hugh Morren ha passato mesi in una fabbrica di Manchester, ma è chiaro che la striscia individua (e ironizza) una realtà che appartiene « solo » all'industria inglese: operai ben pagati, che lavorano ad un ritmo ridotto, prendendosela comoda.
La Gran Bretagna, il paese europeo ad alto tenore di vita dove la produttività pro capite tocca i livelli più bassi, si riflette esemplarmente nel carattere allegro e scanzonato di Tommy, in quel suo stare appoggiato a una cassa quando dovrebbe lavorare, ben protetto dai sindacalisti, pronti a « mandare a Coventry » chiunque lavori troppo.
L'umoroso sindacalista della striscia non può che appartenere alle « Trade Unions »; i vari spuntini e interruzioni, la rilassatezza, il rito del the, la mancanza di tensione non possono coesistere con meno favorite classi operaie. La vita del lavoratore, sembra suggerire la strip, è allegria, comicità, alternarsi di scioperi e flirts con le operaie, dei cui cuori Tommy fa abitualmente strage. Gli impiegati pagati meno degli operai, la dolce vita del protagonista, gli scioperi come allegre scampagnate senza conseguenza, sono lo spaccato di un mondo che Morren ha certo mimato con ironia, senza tuttavia stravolgere.

U. S.

- *Pubblicato da «Eureka» (1968), «Tommy» (1968-69).*
- *T. 5.*
- (0951).

TONY FALCO

Andrea Lavezzolo (t.) e Andrea Bresciani (d.).
Italia, 1948 (albi «Collana Mezzaluna»)

E' questo uno dei rari personaggi destinati a vivere a lungo nel ricordo di pochi ma appassionati estimatori. E, obiettivamente, le ragioni non mancano.
Tony, un giovane ingegnere che le circostanze spingono nelle più svariate imprese in un'Africa di fantasia, viaggia in compagnia di un astuto ergastolano « redento » - Babirussa - e di un colossale negro, Mohamed el Chelifa. Le sue avventure si dipanano attraverso un Sahara da « Mille e una notte » e in una città misteriosa, arroccata in mezzo al deserto, fra un popolo geloso custode di antichi segreti egizi. Com'è evidente, il comic riecheggia tutta una zona della letteratura avventurosa: dall'« Atlantide » di Benoit alla « She » di Rider Haggard, per finire alla sterminata serie di romanzi e film sulla « legione ».
Ma all'attivo della storia sta la coerente amalgama di tutti questi caratteristici elementi e il loro particolare « montaggio » che conferisce una indubitabile patina di originalità. Nè sono da dimenticare i disegni di un artista che ha purtroppo abbandonato i fumetti: sotto il « magico » pennello di Bresciani i protagonisti, ma pure i comprimari (Haydée dal corpo affascinante e Agar, la sua guizzante pantera nera) escono dal grigiore della consuetudine del fumetto d'azione.

G. Br.

TOPO GIGIO

Maria Perego
Italia (« Corriere dei Piccoli »).

Se ogni generazione ha avuto i suoi miti, quelle attuali, con il moltiplicarsi di eroi per tutti, hanno subito e subiscono via via il fascino di infiniti personaggi. Sotto il profilo della « parlata », forse nessun altro in Italia, dopo l'Ollio di Alberto Sordi, ha avuto più imitatori di Topo Gigio. Il suo « ma cosa mi dici mai » è entrato nel frasario infantile e gli si sono spalancate dopo le porte del video, quelle del cinema, della pubblicità e del « Corrierino » nazionale.
Ideato da Maria Perego negli anni '50, iniziò la sua vita come pupazzo televisivo: il suo merito, da protagonista del teatro « nero », che aveva trovato nell'applicazione di materie sintetiche mobilità sconosciute ai burattini, stava soprattutto nel linguaggio e nella personalità di antropomorfa strafottenza e malizia. Il Topo Gigio di carta ha ovviamente perdute le caratteristiche più originali di quello a tre dimensioni: ma l'humour delle tavole, la cui ambientazione non si limita a quella congeniale dei buchi fra il formaggio ma si spinge sin sulla luna, è collocabile in quella narrativa per ragazzi che ha abbandonato a tutto diritto i temi della favolistica tradizionale per assumere quelli aggiornati, dove non sono assenti nè freschezza di dialogo nè modernità di idee.

L. S. B.

- *Pubblicato da « Corriere dei Piccoli ».*

TOPOLINO

Alfonso Figueras
Spagna, 1962 (« Bravo »).

Le avventure del « Topolino » di Figueras, sono un omaggio appassionato a temi, situazioni e personaggi propri delle arti popolari: robots, esseri di altri pianeti, protagonisti di romanzi e fumetti.
A grandi linee, il meccanismo di base è il seguente: Topolino, letto un libro o visto un film, se ne entusiasma al punto da non resistere al desiderio di assumere le sembianze degli eroi che ha pedinato: Tarzan o Fantomas, Zorro o il Dottor No. Andando incontro, come è facile prevedere, ad una serie di disavventure in cui si trova sino al collo senza accorgersene, per l'irresponsabile transfert.
Ma i pericoli saranno presto dimenticati: alla storia successiva, rieccolo ricadere in un'altra tentazione che lo vedrà di nuovo inseguito, ricercato e implicato in misteriosi quanto ingarbugliati complotti.
Si tratta senza alcuna riserva di un indovinato character, che nella prolifica congerie di quelli americani, inglesi, francesi o belgi importati non ha inspiegabilmente trovato doveroso spazio.

F. F.

Topolino (v. MICKEY MOUSE)

Torch (v. HUMAN TORCH)

Tre Porcellini (v. THREE LITTLE PIGS)

TRIG

TRIG o TRIGO

Mike Butterworth

Gran Bretagna.

Un pianeta infinitamente lontano da noi, Elekton. Due suoi popoli, Trigani e Lokani, in perenne lotta e alla costante ricerca di una reciproca sopraffazione senza esclusione di colpi. Questo il sostanziale intreccio del fumetto, peraltro uno dei più straordinari « puzzles » di tutti i comics.

Fra le saghe di fantascienza, si tratta certamente di quella più composita e che con maggiore coerenza ha saputo fondere elementi della storia con quelli mitici, l'etnologia con le conquiste della scienza, in un'epopea sconcertante — al punto da non saper individuare se il tentativo sia più ingenuo o più ambizioso — ma sempre di profonda suggestione. E' infatti ingenuo pretendere di giustificare razionalmente l'evoluzione di un popolo, i Trigani, che da uno stadio di selvaggio tribalismo passa nel giro di una sola generazione all'acquisizione della più evoluta tecnologia. Com'è ambizioso proporre una sintesi tanto ardita e inconsueta attraverso un fumetto. E' vero tuttavia che l'incantata o maliziosa (a seconda dei momenti) riproposta di miti (il Cavallo di Troia o il fratricidio di Caino e Abele) e di argomenti attuali (il genocidio dei Trigani ad opera dei mostri di Gallas) e la mescolanza di elementi realistici con altri fantastici, il tutto immerso in un tempo-senza-tempo, sono in grado di darci una lezione morale.

Se si tiene presente che questa è una cronaca trigana, ossia la relazione su un popolo ormai estinto, se ne deve ricavare una pessimistica conclusione esistenziale: ha senso soltanto il momento in cui si vive, il resto non conta. Se ci si attiene invece al filo più stretto della narrazione, delle continue lotte fra popoli e dei frequenti perdoni e atti di clemenza, ottenuti talvolta anche con originali artifici narrativi (vedi la pazzia di Trig, come moderna riproposta della calderoniana « La vita è sogno »), se ne ricava un sostanziale invito alla pace come unico valore degno di essere coltivato.

In questa stimolante ambivalenza **The Rise and Fall of the Trigan Empire** giustifica il notevole successo ottenuto in patria (oltre che per la elegante e raffinata realizzazione) e riscatta pure le sue notevole ingenuità strutturali.

G. Br.

- *Pubblicato da «Vitt» (1968-69).*
- *« Vitt » 15/1968.*

Trottolino (v. GUMPS, THE)

TUMBLEWEEDS

COLT

Tom K. Ryan

USA, 1966.

La parodia dei vecchi miti del West ha trovato in Tom K. Ryan un autore senza sottintesi, nel senso che la sua piccola commedia umana ambientata tra Fort Ridiculous e lo scalcinatissimo villaggio di Grimy Gulch non nasconde significati indecifrabili o allusioni sottili. E' semplicemente un tiro mancino giocato all'epopea della « vecchia frontiera » da un giovane umorista che, con ogni probabilità, fino a pochi anni addietro era assiduo spettatore dei film con Gary Cooper o John Wayne. Lo spirito della satira è tuttavia quello delle comiche anni Trenta: coi protagonisti velleitari e scalcagnati, autentici poveracci che tirano avanti non si sa come e che, oltre alle tasche vuote e bucate, hanno anche la disgrazia d'un fisico risicato. In questo senso, il disegno di Ryan è gustosissimo, e spesso produce di per sè un effetto comico precedendo talvolta la battuta.

L'andamento della striscia è quello di una piccola saga divisa in capitoli, che solo raramente si intrecciano. In questo modo, ciascun personaggio sembra appartenere a un proprio universo, e ciascun episodio si sviluppa come la ripetizione d'un beffardo rituale: gli stratagemmi di Colt per sottrarsi all'intraprendenza di Hildegarde (bruttissima ragazza in cerca di marito), la proclamazione dell'indiano del mese, i battibecchi fra il giudice Frump e lo sceriffo, le inutili rapine di Occhio di Serpente, le speranze mal riposte del becchino Claude Clay (che ha inalberato l'eloquente insegna: « Ammazzateli voi, io li sotterro »), eccetera.

E' ovvio che i rapporti tradizionali fra soldati e pellirosse, e fra capo-tribù e singoli indiani sono stravolti ai limiti della barzelletta: ma non è neppure questo il bersaglio principale della striscia. E' l'intero sistema del la « convenzione » del West che è chiamato in causa, e lo scherno è così feroce da far sospettare nell'autore un tanto di nostalgia per i « classici » dei vecchi tempi, quando sul sentiero di guerra si dissotterrava

semplicemente l'ascia e non era ancora arrivata la psicanalisi.

S. G. B.

- *Edizione antologica (tavole domenicali), « 45 colpi di Colt », ed. Corno, febbraio 1969.*
- *Pubblicato da «Eureka» (1967-69), «Okay» (1968).*
- *E. 16.*

TWIN EARTH

TERRE GEMELLE

O. Lebeck (t.) e Al McWilliams (d.)
USA, 1953.

L'idea non è nuova: l'autore immagina che esista una terra, Tellus, gemella della nostra, che anch'essa gira intorno al sole ma in posizione tale che noi non possiamo mai scorgerla. Si tratta di un mondo tecnologicamente più evoluto del nostro, visitato da Punch, ragazzetto texano, che, giunto su Tellus a bordo di un disco volante appartenente alla flotta della terra gemella, fa la conoscenza con questa strana società, in cui vige il matriarcato. Su Tellus, Punch diventa amico del principino Torro, con il quale vive una lunga serie di avventure. Lebeck, il soggettista, ci presenta un modello di società due passi oltre la nostra: il matriarcato stesso, leit-motiv ricorrente nei comics americani, sta a simboleggiare ciò che potrebbero essere gli Usa tra alcuni decenni. Lo spunto fantascientifico è solo quello iniziale; per il resto la fantasia prevale largamente sulla scienza. Il disegno di McWilliams, corretto e gradevole, è un po' « stile anni Trenta ».

C. D. C.

- *Pubblicato da «Eureka» (1968-69).*

U

ULCEDA

Guido Moroni Celsi (t. e d.)
Italia, 5 giugno 1935 (« I tre Porcellini »).

Il racconto, esauritosi nel volgere di venticinque puntate, merita di essere citato per alcune particolari caratteristiche. E' stato infatti il primo western di produzione italiana di un certo impegno (i tre che lo hanno preceduto: « Lupo Rosso » di Buriko, « Diavolo Nero » e « Lotta di Pellirosse », non possono considerarsi neppure autentici racconti western), ma soprattutto quello che per primo ha rifiutato l'abituale chiave colonialistica e razzista dell'epopea americana. Negando che « l'unico indiano buono è quello morto », pur senza ancora affrontare il problema del genocidio della razza indiana, il comic pose bianchi e rossi su di un piano di assoluta eguaglianza e dignità: alla fine della storia, il protagonista bianco convola addirittura a « giuste » nozze con Ulceda, la figlia del grande sakem della prateria. Se si considera il tempo della sua realizzazione ed il fatto che in un successivo racconto (« il negriero ») l'autore difese decisamente la causa dell'antischiavismo, è giusto attribuire a Guido Moroni Celsi intenzioni dunque non casuali ed un impegno morale certo insolito per l'epoca.
Nonostante le qualità notevoli di Moroni Celsi si apprezzino meglio in presenza del colore, il racconto in bianco e nero di **Ulceda** (unico nella sua abbondante produzione, ad essere ambientato nel West) è certamente il migliore, anche se gli debbono essere mossi alcuni appunti per evidenti contraddizioni ambientali. Nè mancano le tipiche sottolineature nazionalistiche dell'epoca: « Vittorio Ranghi, il giovane italiano... appartiene a quelle tempre d'individui che l'Italia d'oggi ha forgiato in poco più di un decennio » e poi « ... i due giovani felici salpano verso l'Europa per un lungo soggiorno nella grande Italia rinnovata ».

G. S.

UNCLE CREEPY

ZIO TIBIA
USA, 1965 (« Creepy »).

L'orrore fu introdotto nei fumetti, almeno come tema ossessivo e non casuale, nel 1950 dall'editore William M. Gaines, che lanciò con successo gli « E.C. Horror Comics »: una serie di albi in cui « il terrore era suggerito non tanto dall'impressione visiva, ma dall'accurata introspezione psicologica dei personaggi ». Elemento a favore fu certo l'accuratezza delle realizzazioni che solo di rado si accostavano, per ingenuità ed approssimazione grafica, alla squallida produzione dei fumetti neri.
Quando il « boom » sembrò affievolirsi e l'interesse per l'orrore restringersi al gruppo dei soli fans, Warren decise di affidare a Forrest J. Ackerman l'incarico di realizzare una rivista dedicata al cinema orrorifico. Nacque così (1958), dopo alcune traversie, « Famous Monsters of Filmland ». Fu poi

la volta della consorella, « Monster World » dove, saltuariamente, venivano ospitati anche fumetti tratti dai famosi film del mistero.
Nel 1965 venne lanciata « Creepy » che, rivedendo l'impostazione di base di questo settore dell'editoria, aprì la strada ad altre testate, tra cui quella di « Eerie ».
A Uncle Creepy, un vecchietto « maligno » ma simpatico, spetta il compito di introdurre i racconti e concluderli, commentandoli con suggerimenti a doppio senso e ammiccamenti macabri. Il suo volto, ormai un simbolo del brivido, è stato mantenuto intatto da tutti gli ottimi disegnatori della rivista (da Frazetta a Williamson, da Wood a Crandall a Morrow, eccetera), i quali, con brevi eleganti racconti, hanno tenuto d'occhio l'insegnamento di Howard Phillips Lovecraft: « L'impianto drammatico deve comprendere prima di tutto il castello gotico, dall'antichità tenebrosa, i suoi lunghi corridoi e le passeggiate sugli spalti, le ali deserte o cadute in rovina, i muri umidi, le catacombe malsane e nascoste, le efflorescenze di fantasmi e di spaventose leggende...». Creepy, tuttavia, ama anche l'imprevisto, l'ironia, gli scambi saplenti delle parti del dramma e conduce il gioco tenebroso a soluzioni spesso intelligenti: un Poe « giovane » e straccarico di malizie.

F. F.

Edizione antologica, « Le spiacevoli notti di Zio Tibia » (ed. Mondadori, 1969).

UNCLE REMUS
ZIO TOM

Walt Disney
USA, 1947.

fra gli altri: Paul Murry, Dick Moore, Riley Thomson, Bill Wright, John Ushler (d.); George Stallings e Jack Boy (t.)

Dal film **Song of the South** (1946), derivato dai « Tales of Uncle Remus », presero vita le tavole domenicali di **Uncle Remus and His Tales of Brer Rabbit** che, dal 1947, rimpiazzarono sulle pagine domenicali le ormai vecchie « Sinfonie ». Di esse venne conservato lo spirito, ma le nuove favole, raccontate da zio Remus (in Italia adattato in Tom per la figura da vecchio negro), furono vivificate dalla presenza del protagonista, Rabbit (Fratel Coniglietto), che con il suo carattere scanzonato e birbone, portò quel tono ironico che tanto era mancato alla fiaba disneiana.
Nel film, il vecchio (impersonato come gli altri personaggi umani da un attore in carne ed ossa) raccontava, sullo sfondo di una foresta accostabile a quella vecchio sud di Walt Kelly, le avventure dell'intraprendente Coniglietto alle prese con l'ottuso Compare Orso o con l'astuta, ma sempre beffata, Comare Volpe.
Le tavole, rappresentando anche i personaggi « umani » con uno stile moderatamente caricaturale, sono riuscite a dotare le storie, a cavallo tra l'apologo e la favola, di una maggiore omogeneità grafica.

R. T.

- *« Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*
- *Pubblicato da «Topolino» (1949) e come «Disavventure di Fratel Coniglietto» saltuariamente su «Topolino» (1949 ad oggi).*

UNCLE SCROOGE
PAPERON DE' PAPERONI

Carl Barks
USA, 1947.

Quando fa la sua comparsa nei comics viene presentato come un vecchio della dinastia dei Mc Paper (il suo castello è in Scozia), brontolone e malandato, difeso dal plaid con i colori del suo clan. E' più un personaggio da « Notte di Natale » che « l'uomo che non scorderò mai » di Selezione. Ma come resistere alla tentazione di farne una facile ed azzeccata satira di un capitalismo di fantasia? Ecco quindi nascere Uncle Scrooge, con il suo immenso deposito di dollari sul colle che domina la città, intento a contare i profitti delle sue industrie impiantate in tutto il mondo. Terrore dei dipendenti e soprattutto del nipote Paperino, cui offre saltuariamente lavoro ma solo per ragioni di economia, il vecchio non prova altra gioia che quella di tuffarsi nei suoi dollari mentre nei suoi occhi s'accende la « esse » tagliata da due fili, simbolo del denaro.
Paperone non vuole il potere. Vuole solo denaro, ancora denaro, sempre denaro. Il brivido glielo dà la ricchezza in sè, in una mostruosa ed alienata aberrazione. Ogni volta che assume Paperino per una rischiosa impresa (e ci riesce sempre) vien fatto di pensare che l'arpagone meglio farebbe a richiedere le prestazioni della « orfanella Annie », notoriamente ben disposta verso gli uomini d'ordine, e tanto più quanto il loro capitale, accumulato magari senza scrupoli, è imponente. Che Zio Paperone sia un uomo d'ordine non v'è dubbio (le telescriventi gli sottopongono ad ogni istante il grafico dei suoi profitti sempre in ascesa). Il dramma, o la tragedia, in questa inarrestabile escalation può venire dalla Banda Bassotti, di continuo in agguato per il furto del secolo; da roditori tarme e nipoti desiderosi di intaccare l'enorme capitale; dalla strega Nocciola dal Vesuvio, che si tormenta per carpirgli il fatidico magico nichelino, primo di una lunga serie. Ma il Rockfeller delle strisce non demorde. Solo un giorno, davanti al suo giovanile amore, raggiunto per esigere gli enormi interessi dovutigli dopo tanti anni, è colto da un attimo

di smarrimento. Che dietro l'aurea scorza batta un cuore?

R. T.

- *Edizione antologica, « Vita e dollari di Paperon de' Paperoni » (ed. Mondadori, 1968).*
- *Pubblicato da « Topolino » e albi vari (1950-69).*
- *DC. 40; FO. 69; PR. 320; « Il Disney stampato » (in « Bianco e Nero » n. 7/1967).*

Ultrasson (v. HULTRASSON)

Uomo Mascherato (v. PHANTOM THE)

V

VALENTINA

Guido Crepax
Italia, 1955 (« Linus »).

La fotografa milanese Valentina Rosselli ha soffiato il posto di protagonista nei comics di Guido Crepax al critico d'arte Philip Rembrandt (identità segreta del giustiziere **Neutron**, paralizzatore di malvagi). Glielo ha soffiato con naturalezza, con un'azione cioè partita « dall'interno » del fumetto, forse addirittura senza una scelta premeditata da parte dell'autore. La presenza di Valentina, certo, era un fatto importante nell'economia della storia: bella, moderna, spregiudicata, priva di inibizioni, evidentemente vicina alle posizioni della « nuova sinistra », si presentava subito come un character diverso, rispetto alle vecchie eroine dei comics. Intanto, nel

giro di poche tavole, già non era più la fidanzata eterna, ma l'amante di Neutron; e poi non è che apparisse mezza nuda perchè aggredita da qualche mostro o perchè coinvolta in spaventosi incidenti, ma semplicemente perchè si spogliava: ora per fare il bagno, ora per cambiarsi, ora per fare all'amore. Inoltre, non correva dietro all'eroe come una Dale Arden o una Diana Palmer del passato, ma stava lì, in casa sua a lavorare, e aspettava che suonasse il telefono. Il suo ruolo di « testimone », più che di protagonista, femminile ha reso possibile, a un certo momento, una svolta nel fumetto di Crepax. Una parte importante nel cambiamento l'hanno avuta certamente Barbarella, Jodelle e soprattutto Phoebe Zeit-Geist, con l'influenza che hanno esercitato sugli autori di comics di tutto il mondo. Ma la nascita stessa di Valentina era avvenuta in una rivista di fumetti per lettori abbastanza smaliziati: il personaggio, cioè, non aveva quel vizio d'origine da romanzo d'appendice che caratterizzava un po' tutte le eroine d'una volta, tenute a battesimo sui quotidiani.

L'autore, quindi, ha potuto sbizzarrirsi con quei suoi personali esperimenti di « scomposizione » delle tavole, di rottura con le strutture narrative tradizionali, che hanno suscitato tanto interesse (e sollecitato tante imitazioni). La lezione di Bergman e di Antonioni (l'Antonioni di **Blow Up**) applicata ai comics: ed ecco la Valentina seconda maniera, nel suo mondo allucinato, fatto di sensazioni inquiete e di immaginazione delirante, tra sogno erotico e ipnosi terrificante. Si volta in burla la jet society, con un'occhiatina al marchese de Sade, « rivisitato » con disincantata ironia.
Certo, è un peccato che il talento eccezionale di Crepax sia più che altro d'ordine grafico; se qualcuno gli scrivesse i testi, probabilmente le cose andrebbero ancora meglio. Ma non si può avere tutto: è già molto che il fumetto italiano, in tempi di anti-eroi criminali con la calzamaglia, abbia prodotto una Valentina.

S. G. B.

- *Edizione di un volume rilegato, « Valentina » (ed. Milano Libri, 1968), e di un supplemento Linus: « Valentina Speciale », 1969.*
- *Il personaggio è stato largamente utilizzato per la grafica pubblicitaria, per disegni su foulards, asciugamani, camicette da donna, eccetera.*
- *Pubblicato da «Linus» e suoi supplementi (1967-69).*
- *BD. 115, 119 e 199.*
- (0476), (0577), (0749), (0818), (0902), (0927), (1210), (1250), (1253), (1285).

VATER UND SOHN

(Padre e Figlio)

Erich Ohser (E. O. Plauen)
Germania, 1934.

Il fantastico, l'esotico sono tenuti volutamente fuori dalle pareti domestiche e dai rapporti familiari dei due protagonisti: non però la fantasia e le osservazioni minute, fuse nel contrasto fra l'utopistico sistema educativo dell'adulto e l'ingegnosità del ragazzino nell'eluderlo sistematicamente. L'autore (morto suicida nel '44 pur di sfuggire alle accuse della Gestapo), non appuntò la sua espressiva e singolarmente « moderna » matita con la implacabilità di tipo teutone già congeniale a Busch, e, di conseguenza, non passò mai per la testa al suo pedagogo sconfitto di fare polpette del proprio Giamburrasca. Anche se per mole, calvizie, terribilità di baffi e sopracciglia cespugliose il suo aspetto prussiano è sufficientemente terrificante.

Ma non lo è affatto per Sohn, che

non fa una piega nella sua caparbia programmazione di capricci, proteste e brutti scherzi. La vena arguta risente sempre dell'impostazione affettuosa del legame fra il burbero ed il non benefico: come quando, abbracciati nel lettone a due piazze, i due rinviano verso dove era venuto un fantasma baldanzoso, facendogli rotolare la testa sotto il comò.

L. S. B.

- FO. 105; PR. 362.

VIGILANTE, THE

Mort Meskin (d.)
USA, novembre 1941 (« Action Comics »).

Joe Kubert, Jerry Robinson, Bob Lubbers, Bob Brown, Dan Barry e altri

Gli autori di comic books hanno sempre amato le stravaganze, e quelli di « Vigilante » non hanno fatto eccezione. Mischiando una delle tante strisce di mascherati che combattono il crimine con un western, hanno ottenuto un personaggio abbastanza pittoresco un cow boy giustiziere, intinto nel blu (ad eccezione del vivace fazzoletto di seta al collo), che cavalca una ultramoderna (per l'epoca) motocicletta.
Le origini di questa nemesi misteriosa rispettano al solito il clichè: padre ucciso dai banditi e passaggio immediato del figlio al servizio della giustizia. Mentre gli eroi congeneri lottano contro criminali bene individuati, Vigilante, tuttavia, non ha un antagonista definito. Le sue storie, in genere racchiuse in sei o otto pagine, ebbero un momento di notevole popolarità, al punto da suggerire la realizzazione di alcuni serials cinematografici. Il merito andò soprattutto ai suoi disegnatori, i quali riuscirono a far superare alla striscia la grande epurazione del super-eroi avvenuta alla fine degli anni Quaranta. Ma, alla metà degli anni '50 anche Vigilante venne soppresso.

G. B.

· Varie edizioni cinematografiche.
· GA. 89.

VIP

Bruno Bozzeto
Italia, settembre 1968 (« Il Giorno dei ragazzi »).

Si chiamano **Vip** (abbreviativo di Very Important Persons) due personaggi creati da Bruno Bozzetto, un giovane cartoonist milanese dotato di valido estro satirico ed attento osservatore della società massificata. SuperVip e MiniVip, protagonisti del lungometraggio di animazione **Vip, mio fratello Superuomo,** sono due scombinati fratelli, ultimi rampolli di una stirpe di superdotati, alle prese con una avventura fantascientifica ch'è lo sberleffo della persuasione occulta, e quindi del consumismo.
La pellicola, preceduta e quindi affiancata dalla pubblicazione di storie concluse in una sola tavola, ha dato certo maggior respiro ai due ironici personaggi (MiniVip è la caricatura somatica del **Phantom** di Falk e Moore e SuperVip lo sfottò del **Superman** di Shuster e Siegel) giacchè il disegno, modernamente vivo sullo schermo, risultava appiattito nella pagina stampata e le trovate, rivolte (contrariamente al film) ad un pubblico giovane, meno pungenti.
Qualche anno prima Bozzetto aveva pubblicato nel medesimo inserto de « Il Giorno » un fumetto western (umoristico) coi personaggi del suo precedente cartoon a soggetto **West and Soda.**

P. Z.

- K. 15.

VIRUS

Federico Pedrocchi (t.) e Walter Molino (d.)
Italia, 1939 (« L'Audace »).
Antonio Canale (d.)

Nel 1939 il fumetto di fantascienza festeggiava il decimo compleanno: due lustri, infatti, erano trascorsi, dalla apparizione di **Buck Rogers.** Il comic italiano, in questo ambito, aveva avuto tre anni prima l'exploit di **Saturno contro la Terra.** Firmate dallo stesso sceneggiatore, il prolifico Federico Pedrocchi, le avventure di Virus, uno dei tanti « savants fou », si aprirono con l'episodio **Virus il mago della foresta morta,** cui seguì **Il Polo « V »** e, nel dopoguerra, **Il signore del buio** (quest'ultimo disegnato con resa meno nervosa, meno attraente e fluida da Antonio Canale).

La storia dello scienziato folle che, con la complicità di un servitore indiano (Tirmud), intende conquistare il mondo, ostacolato dal coraggio di un ragazzo, Piero, e dello zio di questi, aveva il merito di staccarsi in maniera abbastanza netta dalla analoga produzione anglosassone. Virus « trasmetteva » a distanza l'immagine delle persone fisiche, richiamava in vita gli antichi egizi, inventava una cortina elettromagnetica per proteggere i suoi laboratori. Nel dopoguerra, con una cellula fotoelettrica, piegava alla propria volontà la luce del sole. Fantascientismi abbastanza « facili », tuttavia inseriti in un contesto reso particolarmente apprezzabile da

attente rifiniture, da aggiunte lodevolmente plausibili, e venato d'una efficace suspense.

Virus può dunque rappresentare uno dei momenti più dignitosi della narrativa grafica italiana degli anni Quaranta, da situarsi con una sua bella autonomia al di fuori degli allettamenti di cui fruiva il comic d'oltre Atlantico. Merito dei testi ma anche del disegno (non per caso il terzo episodio, venuto dopo la bufera bellica e agli inizi di quel « futuro cominciato » sull'atollo Bikini, passato in altre mani diede risultati meno stimolanti).

P. Z.

- *Pubblicato da «Audace» (1939), «Topolino» (1939-40) e «Topolino» (1946-47, disegnato da Canale), «Kirk» (1969).*

  Ristampati i due primi episodi degli « Albi d'Oro » (n. 5 e n. 22 del 1946).
- *« Virus il mago della foresta morta » rieditato da « Kirk », n. 22.*
- *BD. 79, FA. 55; K. 22.*
- (0135). (1263). (1280).

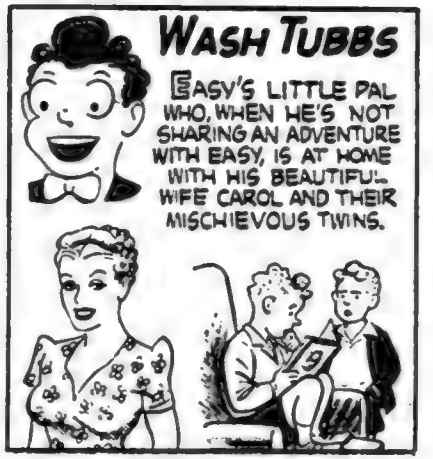
W

Wade (v. INSPECTOR WADE)

WASH TUBBS

Roy Crane (t. e d.)
USA, 1924.

Si tratta della prima striscia avventurosa dei comics. Inizialmente situate nel mondo cinematografico, poi in un ambiente esotico, le storie di Wash sono le sole negli anni '20 a non subire la dittatura di monelli o di giovani sventati. Il protagonista, George Washington Tubbs, « Wash » per gli amici, un tipo di piccola taglia (sulla falsariga di Barney Google), con gli occhiali e i capelli ondulati, è il modello « ridotto » dell'eroe. Vivace e coraggioso, è però il rappresentante tipico della sua epoca. Ma pochi anni bastarono perchè, in condizioni mutate, dovesse cedere il suo ruolo primario ad altri.



Nel 1928, incontrato **Captain Easy**, il prototipo del personaggio a tutto tondo che avrà successo negli anni Trenta, e che diverrà suo compagno inseparabile, il piccolo Wash entra in crisi. Il contrasto fra i due è manifesto (a tutto vantaggio del nuovo arrivato) e diviene sempre più difficile per Crane mantenere il suo primo character sulla cresta dell'onda. Col 1932 la strip passa ufficialmente sulle spalle di « Captain Easy » e a Wash non resteranno che apparizioni secondarie.

G. B.

- *BD. 47, 49, 53, 69, 85, 159, 185 e 213; CW. 3; P. 2; WA. 175/76.*

WEARY WILLIE & TIRED TIM

Tom Browne
Gran Bretagna, 16 maggio 1896 (« Chips »).
A. B. Payne

Come un character dalla esistenza ad alti e bassi, anche Browne, costretto dall'indigenza ad abbandonare giovanissimo la scuola, finì per conoscere il successo: nel 1910 (morì a 38 anni) era famoso e molto popolare (altra sua coppia parecchio amata fu quella di **Little Willie e Tiny Tim**). Evidentemente prediligeva la contrapposizione dei sinonimi: *weary* (affaticato), vale *tired* (stanco), nello stesso modo che *little* (piccolo) corrisponde a *tiny* (minuscolo). Tutti i giornali chiedevano le sue storie buffe, e ciò lo costringeva a faticare per tener dietro alle richieste (ad un certo momento mandava avanti sette storie settimanali contemporaneamente).
Dopo la sua scomparsa le tavole mantennero il suo stile: dapprima senza firma, poi con quella di imitatori, impegnatisi nel non facile compito di tenere viva nel pubblico la simpatia per questa coppia di vagabondi. Essi iniziarono uno magro e l'altro grosso (una sorta di Stanlio e Ollio), sfoggiando il primo palandrana, maglietta, e cappellaccio; il secondo, cappelluccio a pan di zucchero sul viso tondo, giacca corta, brache e bretelle. A parte le caratteristiche fisiche, che andarono mutando, restarono coerenti nella loro innocenza pasticciona, fra guai che gli ricadevano invariabilmente addosso (come nella prima tavola della serie, dove catturano un cavallo per farsi trainare in barca lungo la riva, ma l'animale sale su un ponte e finiscono a mollo).

L. S. B.

- *PA. 46, 56 e 192.*

WHEELING

Hugo Pratt
Argentina, 1962.

Wheeling è il nome di una cittadina americana sull'Ohio che durante la guerra d'indipendenza fu teatro di sanguinose azioni militari e subì i duri attacchi degli inglesi e dei loro alleati indiani. I protagonisti dell'ampio affresco, mosso allegramente e raccontato senza preoccupazioni retoriche, sono il contadino yankee Criss Kenton e l'aristocratico inglese Patrik Fitzgerald. Due personaggi di fantasia, al pari della ragazza che appare con loro, un'olandese di na-

scita, che ogni tanto li abbandona per tornare alle abitudini della tribù indiana presso cui è stata allevata. Tutti gli altri interpreti, dal rinnegato Simon Girty al capo indiano Logan, dal soldatino della « Militia della Virginia » (che muore a Point Pleasant) alle numerose figure di contorno, sono invece realmente esistiti.

Le stesse vicende di quel movimentatissimo periodo fanno sì che l'accomunare nell'avventura gli uni e gli altri porti ad un tutto animato e credibile, a testimoniare la volontà di Pratt di immergere al solito fatti e persone in un'atmosfera ricca di umanità e di benevolenza. Il ridimensionamento in chiave moderna dei « diseredati », quelli che vivono per scelta o costrizione ai margini della società (i caratteri, in fondo, che l'autore ama di più), si afferma sopra tutto nella descrizione degli atti criminosi di Girty, naturale reazione alla disperata solitudine cui l'hanno condannato i « buoni », e dei massacri di frontiera condotti dai pellerossa o dai soldati « provinciali ».

La rilettura di certi avvenimenti, non privati della caratteristica suspense comune alle storie di Pratt, ma provvidenzialmente esclusi ai correnti svarioni storici e a giudizi affrettati, è resa più efficace dal fatto che i personaggi storici — alla loro entrata in scena — vengono introdotti attraverso didascalie biografiche. Il lettore così guidato, può allora scoprirne qualità e debolezze, fuori della storia ufficiale o del mito.

Wheeling è probabilmente la storia più « bella » di Pratt: per ariosità di impianto, per misura drammatica, ricchezza storica e gusto avventuroso. Una « ballata » dell'indipendenza schietta e sanguigna, violenta e umorosa, come un'autentica « chanson de geste ».

L. S. B

- 1° premio della « EPA y Lincoln Library » di Buenos Aires; menzione speciale di « American Heritage » e di « Girls of America » di Wheeling; medaglia d'oro della « Comunidad Immigrantes Judios » di Buenos Aires « per il lavoro storico-sociale di ricerca e per aver onorato gli ebrei caduti nell'ammutinamento delle Brigate Straniere durante la guerra d'indipendenza americana ».

Will Sparrow (v. DINO e DARIO)

WILL-YUM

Dave Gerard
USA, 1953.

Nel 1950, coi **Peanuts** di Schulz il fumetto affrontava nuovi temi e anche nuovi personaggi. O, almeno, li presentava sotto diversa luce. Il loro incondizionato successo non poteva lasciare indifferente la concorrenza, che di lì a poco sfornò molteplici copie riuscendo a realizzare ora dei decorosi epigoni, ora soltanto delle imitazioni sfocate.

Le strisce di Will-Yum sono indubbiamente il risultato di uno spirito non banale di osservazione sulle reazioni del mondo infantile a quello dei grandi, con le sue debolezze ma anche con le sue imposizioni. Contestativo ma non troppo, il ragazzino protagonista rimane comunque « affettuosamente legato » agli adulti, dei quali, più che la presenza, disprezza le leggi. C'è anche « il cucciolo caldo », debitamente antropomorfo nell'eccezionalità alle regole. La mano di Gerard ricalca sicura il maestro ma con dovizia di idee.

F. F.

- *Pubblicato da «Eureka» (1969), «Intrepido» (1967-68).*

WILMA DERING

Philip Nowlan (t.) e Richard (Dick) Calkins (d.)
USA, 1929.
George Tuska, Murphy Anderson

La compagna di Buck Rogers non ha una posizione preminente tra le « fidanzate » dei comics. Il suo personaggio ha tuttavia connotati abbastanza originali che si rivelano fin dalle prime battute da lei scambiate con l'eroe. E' una ragazza emancipata, sicura di sè, piena d'iniziativa: molto diversa da quel che sarà, alcuni anni più tardi, Dale Arden. In comune con la partner di Flash Gordon, Wilma ha una sola caratteristica: quella di an-

ticipare di trent'anni la moda delle minigonne di Mary Quant.
L'abbigliamento di Wilma, tuttavia, non è che il risultato del gusto « charleston » proprio di Calkins. La sua testolina sembra la caricatura di una delle Dolly Sisters proiettata nell'anno 2429. Il linguaggio molto « libero », a tratti perfino sboccato, richiama invece alla memoria certe figure di donne volgari ma generose tratteggiate da Jean Harlow nei suoi film. Sotto questo aspetto, il caso Wilma Deering resta unico nella storia dei fumetti: il modo d'esprimersi delle altre « fidanzate » venute dopo di lei è stato sempre borghesemente irreprensibile, con la sola eccezione (del resto, caricaturale) di Olive Oyl.

S. G. B.

- *Vedi* Buck Rogers.

WIMPY

POLDO SBAFFINI

vedi Popeye

Può esistere un'incarnazione della golosità più corposa di Wimpy? La sua proverbiale insaziabile fame di hamburger potrebbe paradossalmente assumerlo come termine di paragone cui può essere portato un character per renderlo allo stesso tempo riconoscibile e unico. E' abbastanza sintomatico che Wimpy sia un ingordo in una strip che in certo senso ha come protagonisti i generi commestibili: a cominciare dai rigeneranti spinaci. Ma al di là della necessità di individualizzare un particolare personaggio, Wimpy trova la sua giustificazione quale perfetta e indispensabile contrapposizione di Popeye.

Beninteso, Braccio di Ferro ha avuto tanti antagonisti, ed anzi nel corso della sua lunga storia essi sono andati via via ingigantendo di importanza e di dimensioni. Ma tuttavia mancano di carattere, sono masse di muscoli senza sostanza cerebrale, quasi la materializzazione del « chi non ha testa, ha gambe ». Wimpy, invece, è un eroe tutto carattere: ma con una neghittosità morale tale da esaltare le virtù dell'amico. Per quanto lui è vorace e incontinente, l'altro è sobrio (esclusi, ovviamente, gli spinaci); alla sua accidia si contrappone l'iper-attivismo del marinaio orbo; e ai suoi subdoli ragionamenti, alle sue contorte elucubrazioni (sempre tese all'elementare scopo di procurarsi un pasto) si contrappone la linearità di Popeye, il suo candore risolto talora a pugni, senza parole. Wimpy in definitiva è condannato a un ruolo « negativo », la cui eterna funzione è quella di mettere in mostra la virtù di chi impersonifica il gagliardo ragazzotto yankee, l'eroe nel quale l'*Homo Americanus* ama riconoscersi.

G. Br.

- *Vedi* Popeye.

WINNIE WINCKLE

Martin Michael (Mike) Branner (t. e d.)
USA, settembre 1920 (« Chicago Tribune »).

E' la storia di una tipica famiglia media americana. Winnie, la figlia, è una ragazza che, come suggerisce il titolo originale della striscia (« Winnie Winkle, the Breadwinner »), cerca « di guadagnarsi da vivere ». Una strip, dunque, precorritrice: è, infatti, la seconda (la prima fu, nel 1912, **Polly and Her Pals** di Cliff Strett) ad avere come protagonista una donna. In effetti, tuttavia il successo non venne dalle avventure della ragazza (che campeggiava nelle strisce giornaliere), bensì dal piccolo Perry, fratello di Winnie, cui era dedicata la tavola domenicale. Il ragazzino e la sua banda, i Rinkeydinks, sono stati per i ragazzi dell'epoca degli autentici « copains », un « io » che poteva fare ciò che era loro negato, ma che — al tempo stesso — rispecchiava perfettamente la loro situazione.

La storia venne quindi ad avere due pubblici assolutamente distinti: le « giornaliere », con le gesta di Win-

nie, erano seguite dagli adulti e la tavola domenicale era appannaggio incontrastato dei ragazzi. Fu appunto questa seconda versione che ottenne enorme successo anche in Europa, e soprattutto in Francia, ove Perry venne ribattezzato **Bicot** (v.). Nel dopoguerra, quando in America il ragazzetto passò in secondo piano, le « Editions Azur », ottennero dal « Chicago Tribune » di poter continuare le sue avventure (i disegni furono affidati prima a Serra e poi a Jean-Claude Forest).

G. B.

- *Le « Editions Azur » hanno ristampato la produzione 1924-27 in un lussuoso volume: « Bicot, president de Club » (1965).*
- *BD. 45, 49 e 180; CA. 3; GU. 330-337; PA. 125; PL. 22 e 82/85; SA. 132; WA. 81, 91 e 136.*

WIZARD OF ID, THE

IL MAGO WIZ

Johnny Hart (t.) e Brant Parker (d.)
USA, 1964.

La strip del reame di Id è nata evidentemente sulla scia del successo di **B. C.**, l'altro celebre fumetto di Johnny Hart. Ma qui, dalla vergine realtà d'un mondo tutto da scoprire, si passa a un « establishment » già perfettamente articolato, coi suoi castelli merlati, i guerrieri, le carceri, i patiboli, il giullare, la camera di tortura, la plebe brontolona, e naturalmente il mago. Il quale mago, pasticcione e afflitto da una moglie più brutta del debito, è il titolare della striscia, ma non ne è il vero protagonista: il primattore è un piccolissimo re, che sembra ritagliato da una carta del poker, e che è la quintessenza della tirannide, della malvagità, dell'avidità, della vigliaccheria, dell'invidia, della slealtà; un character così assolutamente cattivo, che finisce per essere ridicolo, come appunto si proponevano gli autori.

Del resto, che questo Medioevo da burla sia il paravento anarcoide che nasconde una polemica da « nuova frontiera », è abbastanza evidente. Sir Brandolph, lo scudiero, è un vigliacco; Guendalina, la sua bella, dissimula con difficoltà impulsi da ninfomane; Bung, il giullare, è un ubriacone; il detenuto politico un cretino e il suo avvocato un imbroglione; perfino il fantasma del castello preferisce scolarsi il whisky, anzichè far paura alla gente. Non c'è niente, insomma, che vada per il verso giusto nell'universo reazionario proposto da Parker e Hart. La costruzione polemica, anzi, è perfetta, per mettere in discussione non tanto la tirannide, quanto il principio stesso dell'autorità.

Il disegno beffardo fa il resto: ci sono pochi altri comics, negli anni Sessanta, che colgano con altrettanta efficacia il bersaglio della comicità.

S. G. B.

- *Edizione antologica « Il mago Wiz » (ed. Mondadori, 1969).*
- *Pubblicato da «Linus» (1965-69), in appendice ai volumi di «Urania» dal 1965.*
- *L. 5; E. 16; MA. 189.*
- (0655).

WONDER WOMAN

« Charles Moulton » (W. M. Marston) (t.) e Harry G. Peters (d.)
USA, gennaio 1942 (sull'albo « SENSATION COMICS », n. 1).

fra gli altri: Andru & Esposito (d.), Mike Sekowsky (t. e d.)

Sublimazione del matriarcato latente nella società americana, la « Donna Meraviglia » nacque da un'attenta indagine di mercato. Non è stata certo la prima super-eroina, ma, contrariamente alle colleghe che l'avevano preceduta, incontrò pieno successo giacchè il suo ideatore, lo psicologo William Moulton Marston, seppe individuare e correggere gli errori di precedenti esperienze.

I soggettisti, sino ad allora si erano imposti di non presentare le loro eroine come esseri superiori all'uomo: o le avevano tenute affiancate ad un compagno dotato degli stessi poteri o le avevano tenute soggette ad un'autorità superiore incarnata comunque da un rappresentante del sesso forte. Marston, sostenendo che una vera superdonna doveva superare il maschio in forza e nel fascino (« **in realtà, gli uomini si sottomettono alle donne, soltanto lo fanno di nascosto; gli si dia una donna affascinante, più forte di loro e saranno « orgogliosi » di diventarne gli schiavi** »), persuase gli editori della « National Periodical Publications » ad un tentativo: vennero elaborate e diffuse cinque avventure del nuovo personaggio e quindi sottoposte a referendum. I risultati sbalordirono tutti: opposta a sette rivali maschi, **Wonder Woman** si accaparrò oltre l'ottanta per cento dei voti.

Questo risultato a sorpresa fu conseguenza dell'effettiva qualità del comic, scritto con fantasia e illustrato in modo splendido — con un tratto originale e lievemente ironico — dall'esordiente Harry Peters, il quale rimase a lungo il titolare della strip (una delle pochissime a non essere interrotta neppure alla fine degli anni Quaranta, quando i comic books entrarono in crisi).
Dopo la rinuncia di Peters, la popolarità dell'eroina cominciò a decadere. Di recente, in un estremo tentativo di rilancio, i nuovi disegnatori vennero spinti ad imitare il personale stile dell'ideatore. Il nuovo insuccesso ha convinto gli editori a mutare il character: persi gli ultrapoteri, ed esclusa l'atmosfera fantastico-surreale che caratterizzava le sue vicende, la nuova **Wonder Woman** è scaduta al rango di avventuriera internazionale: una Modesty Blaise minore.

S. F.

- *CC. 1; DC. 102; GI. 221; HO. 219; PA. 169; WA. 261 e 348.*

X

X-MEN

Stan Lee (t.) e Jack Kirby (d.)
USA, settembre 1963 (sull'albo « THE X - MEN », n. 1).

R. Thomas (t.), A. Drake (t.), W. Roth (d.), J. Steranko (d.), Neal Adams.

Uno dei temi più frequentemente trattati dalla letteratura fantascientifica è quello dei « mutanti »: esseri cioè che non appartengono alla razza umana, ma ad una sua **mutazione** (un ceppo diverso, sviluppatosi in via naturale o per accidente: per esempio

ye

in seguito alla esposizione a radiazioni). I mutanti, in genere, sono rappresentati in forme mostruose, oppure con sembianze normali, ma provvisti di sconcertanti poteri.
Tali sono appunto gli **X-Men: Angel** è dotato di ali, e vola più alto e veloce di qualsiasi uccello: **The Beast** è forte ed agile come un animale selvaggio; **Cyclops** emette dagli occhi raggi distruttori; **Icemen** ricopre di ghiaccio tutto ciò che tocca; **Marvel Girl,** infine, ha il dono della telecinesi, e può muovere gli oggetti con la sola forza del pensiero. In gruppo, lottano per evitare che l'umanità finisca sotto il dominio di esseri pari a loro, ma con poteri rivolti al Male. Gli uomini comuni, tuttavia, non provano gratitudine per gli X-Men, ne diffidano perchè in quanto « diversi », posseggono temibili facoltà e si rifiutano di accoglierli fra loro.
Non molto originale nell'impostazione, la strip, grazie alla fantasia di Stan Lee, inventa spesso delle variazioni piacevoli, specie negli episodi in cui brilla maggiormente l'abilità dell'illustratore (è il caso di alcuni numeri iniziali dovuti a Kirby, o di alcuni recenti di Steranko e Neal Adams).

S. F.

· *CC. 1; GW. 22.*

X-9 (v. SECRET AGENT X-9)

Y

YELLOW KID

Richard Felton Outcault
USA, 16 febbraio 1896 («The World»).
George Luks

16 febbraio 1896: nascono i comics. Non con l'apparire di un personaggio, o con un nuovo modo di raccontare in immagini, ma con una sola spruzzatina di giallo.
Il « genere » funzionava ormai da qualche anno, chè nel 1893 Joseph Pulitzer aveva inserito nel suo giornale, il « World », un supplemento domenicale a colori ove Richard Outcault, nelle sue « Down Hogan's Alley » (« giù nel cortile di Hogan ») raccontava, in una tavola zeppa di personaggi cenciosi e miserabili ma insolitamente vitali, i fatti di tutti i giorni del sottoproletariato e degli immigrati, compiacendosi con sfacciato sadismo della loro disumanità; anzi, traen-

do proprio da questa i motivi di un divertissement paradossale e contraddittorio. In questa tavola, nel 1895, fece la sua comparsa un mostricciattolo dagli enormi orecchioni a sventola (come quelli del Vampiro di Murnau), coperto di una lunga camiciola sulla quale facevano spicco battute irriverenti e frasi salaci. Su quella vestina si spruzzò poi quel giallo che dette vita al nome del personaggio (Yellow Kid = Monello giallo) e alla storia dei comics. Il successo fu enorme e le « funnies » uscirono dalla pur vasta canalizzazione del quotidiano per imboccare la strada dello sfruttamento commerciale: Yellow Kid venne effigiato sui quadranti delle sveglie, sulle cuccume e le tazze di caffè, dette il nome a sigari e sigarette, spazzolini da denti e puzzle.
A questo punto fece la sua comparsa William Randolph Hearst che con il suo « Journal » disputava a Pulitzer il dominio assoluto della stampa newyorkese. Outcault e il suo monello furono messi all'asta in una vertiginosa escalation. La vinse Hearst, e i due si trasferirono nella sua riserva dove continuarono a brutalizzare con ferocia e spregiudicatezza gli ometti di Hogan's Alley. A Pulitzer restò la consolazione di poter seguitare a pubblicare le avventure del monello in camicia gialla con un altro disegnatore (la legislazione sui copyrights non era ancora stata varata), il bonario George Luks, un artista volonteroso ma non certo all'altezza del suo predecessore.
Il destino volle che i due Yellow Kid morissero a breve distanza, nel volgere di qualche anno, travolti dal loro irriguardoso anticonformismo.
I comics, intanto, stavano dando alla luce la generazione delle birbe da salotto.

R. T.

· *BD. 17, 19, 21, 103 e 209; DC. 14; GI. 214; GU. 93; PA. 93/94; PL. ; WA. 1.*
· (0482).

YOGI BEAR

YOGHI
William Hanna e Joseph Barbera
USA, 1959.

E' questo, certamente, uno dei personaggi più fortunati di Hanna e Barbera: molto simpatico ai bambini (specie nel mondo anglosassone), ha superato in popolarità **Huckleberry Hound** (Braccobaldo (v.), del quale in origine doveva essere un semplice comprimario.

Yogi ha senza dubbio una parentela piuttosto stretta col disneyano Humphrey Bear (Gelsomino): anche lui passa le giornate nel Parco Nazionale alle prese col ranger, e tutte le sue imprese hanno la costante motivazione della caccia al cibo, provocata da un appetito apparentemente inestinguibile. Tuttavia, Yogi, se possibile, è ancora più scroccone e fannullone di Humphrey, e nello stesso tempo meno disarmato e straccione. Nel suo portamento, anzi, c'è una traccia re-

sidua di dignità, quasi il desiderio di salvare la forma.
Al disegno imbroccato e pungente non corrisponde la qualità delle trovate che, specie nei comic-books, sono fiacche e stucchevoli. Qualcosa di meglio s'è visto nei disegni animati, dove anche la partecipazione dei personaggi di contorno (l'orsetto Boo-Boo, l'orsa Cindy, i Three Little Yogi's, eccetera) è apparsa più viva e ingegnosa.

S. G. B.

- *Oltre ai cortometraggi TV, Hanna e Barbera hanno prodotto il lungometraggio* Yogi, Cindy e Bubu.
- *Le avventure di Yogi vengono pubblicate anche in forma romanzata con illustrazioni.*
- *Il personaggio è stato largamente sfruttato dall'industria dei consumi: pupazzi, modellini d'automobile, maschere, diapositive per lanterna magica, eccetera.*
- *Pubblicato da «Abc dei ragazzi» (1963), «Albo Braccobaldo» (1967), «Eureka» (n. 12).*

Z

ZAGAR

Benito Jacovitti.

Italia, 1945 (« Il Vittorioso »).

Curioso caso quello di Zagar, un personaggio che ha preceduto la numerosa schiera dei drammatici eroi in calzamaglia come una « puntuale » parodia di quindici anni prima.
E' pur vero che con tutta probabilità è nato su ispirazione del disneyano Macchia Nera, tuttavia, a sua differenza, egli è un vero uomo, e magari anche dotato di una doppia personalità. Uomo, sì, ma di un'infinita perfidia. Non esiste intrigo nel quale Zagar non metta lo zampino; non tesoro pubblico o privato verso il quale non abbia mire. Zagar è dunque la personificazione del Male, anzi è il Male nella sua integrità. E poco importa che si lasci talora commuovere dalle lacrime di una bimbetta rapita o s'intenerisca per l'atmosfera pasquale.
E' naturale che una personalità così netta debba avere come contraltare un carattere altrettanto preciso: ecco dunque il candido **Cip** (v.) — arcipoliziotto per affrontare l'arcifurfante — più fortunato che abile, ma tenacemente abbarbicato al compito di suo intransigente persecutore. Nel perenne scontro fra lo scaltro uomo nero e lo stolido ometto dall'occhio accigliato è lecito intuire la lezione morale dei « beati i puri di cuore ».

G. Br.

- (0146), (0459), (0692).

ZARKOV

dottor ZARRO

Alex Raymond
USA, 7 gennaio 1934.

Austin Briggs, Mac Raboy, Paul Norris, Dan Barry, Al Williamson (su testi di Archie Goodwin), Ric Estrada, Reed Crandall, Pat Boyette

Nell'immaginifica dimensione dei comics, la collaborazione spaziale URSS USA è in atto da oltre un trentennio. Nato come espediente contingente per trascinare, loro malgrado, col suo razzo « celeste », Flash Gordon e Dale Arden sul pianeta Mongo, il barbuto dottor Zarkov (Zarro nell'edizione nerbiniana dell'anteguerra, sintonizzata sull'emittente nazionalistica), nel volgere di poche puntate, assunse nell'economia della storia il ruolo di un vero e proprio « deus-ex-machina ».

Un caratterista protagonista a cui bastano pochi metri di filo elettrico e un paio di valvole per risolvere ogni incresciosa situazione grazie a strabilianti macchinari approntati sul momento. Come quando il suo « solidificatore di atomi lucenti » ridona forza alle colonne luminose che sorreggono a cinquemila metri la città degli uomini falco (l'impresa gli valse la promozione a loro « scienziato-capo »); o quando, architettando una macchina per deviare e scomporre la luce (un marchingegno che anticipa con sorprendente avvenirismo i recenti esperimenti riguardanti l'applicazione dell'olografia) rende invisibile Gordon, permettendogli di muovere guerra alla appetibile regina Uraza.
« Voronofizzato » da Mac Raboy e più ancora da Dan Barry, lo scienziato, umile « spalla » di una grande epopea spaziale, s'affanna tutt'oggi ad evitare nel cosmo tragedie piccole o immani con i suoi mirabolanti macchinari, sempre più prossimi ad una certa realtà scientifica.

S. T.

- *Vedi* Flash Gordon.
- *Nei 28 episodi cinematografici prodotti dalla Universal tra il 1936 e il 1938, il ruolo è stato interpretato dall'attore Frank Shannon.*

007 (v. JAMES BOND)

ZIG ET PUCE

Alain Saint-Ogan
Francia, 3 maggio 1925 (« Dimanche Illustré »).

Greg

Dell'autore di questo comic si è molto discusso: e l'opinione che negli « anni folli » egli abbia sostenuto il ruolo di innovatore della narrativa per immagini europea, sottraendola alla posizione « arcaica » rispetto a quella americana, vale ormai come definitiva.

Certamente, le tavole con lo sparuto Zig e il rotondo Puce mantengono un interesse tutto particolare, con un tanto ancora da scoprire da parte degli specialisti. Con loro, per la prima volta, l'avventura sbrigliata e « totale » si apre sulle tavole settimanali; e con il suo soffio, intervengono contemporaneamente l'autentico humour verbale, quello delle situazioni quotidiane e quello delle macchine del fantastico, della fantascienza e della mitologia, in una libertà assoluta e

sempre spreoccupata delle conseguenze.
La simpatia dei lettori per i due personaggi, sin dalla loro decisione di andarsene in America perchè disoccupati, ha motivazioni precise: i due sono « senza qualità », nè fisiche nè morali, ma bonaccioni e coraggiosi, quindi ingenui e sbrigativi, con quel tanto di calore e apertura per non ostinarsi ad affrontare le avventure da soli. La galleria dei loro amici è pressochè infinita: ma non si può a meno di citare Alfred il pinguino (molto sussiegoso ed ancor più furbo), Marcello il cavallo e Dolly, la nipote di un miliardario yankee, una Valentina schizzata da Peynet ma dall'ironia distaccata e fuori dalle nuvole rosa.
La sovrabbondanza degli ambienti e degli sfondi e l'inventiva applicata agli argomenti (l'autore, giornalista e figlio di giornalista, fa errare Zig e Puce dalla Spagna al polo, dal Giappone all'Italia, da Varsavia all'India, senza trascurare Marte e Venere e neppure l'Inferno), oltrechè l'affanno mozzafiato degli incontri, hanno scandito il ritmo del successo. Sono state proprio queste innumerevoli indicazioni (non prive però di un rigore che era lo stile stesso dell'autore, il quale ha sempre sfiorato il bailamme duboutiano senza mai bruciarsi le ali), a far sì che, nel riprendere gli eroi di Saint-Ogan dopo la sua rinuncia, il belga Greg cedesse alla debolezza di invadere le tavole con particolari eccessivi che hanno appesantito l'insieme, pur se la psicologia spicciola ma strabocchevole di entusiasmo dei protagonisti è stata per lo più rispettata.
Isolati dalle storie, i characters primigeni hanno anticipato l'autonomia propria dei grandi eroi di carta contemporanei: primo fra essi Alfred, divenuto via via mascotte aeronautica, totem sportivo, feticcio nazionale.

L. S. B.

BD. 49, 55, 77, 79 e 173; MA. 64; P. 9; PE. 147; PL. 183.

ZORRO

A. Valli
Italia, 25 gennaio 1940 (« L'Audace »).
Guido Zamperoni e Perego

Zorro, la « Volpe », nato dalla fantasia dello scrittore Johnston McCulley, portato per la prima volta sullo schermo da Fred Niblo nel 1920 in un film rimasto leggendario, **Il segno di Zorro,** interpretato dal divo-atleta Douglas Fairbanks Sr., ha conosciuto numerose versioni fumettate, realizzate in diverse nazioni. In quella « italiana », anche se le tavole non seguivano la traccia del racconto originale, l'ambiente era il medesimo, quello della California spagnola dei primi decenni dell'800, tiranneggiata dai soprusi di un governatore prepotente e corrotto. Zorro misterioso spadaccino mascherato, aveva il volto (ignoto a tutti meno che al fido servitore Bernardo) del nobile Diego de la Vega, un giovane appena tornato in patria e ritenuto assolutamente debole ed inoffensivo.
Le avventure che lo videro impegnato contro « Lobo », un gangster della prateria, manifestarono un ritmo abbastanza sostenuto nonostante la inevitabile iterazione. Perdettero la forza e la comunicativa originaria quando al primo disegnatore (rimasto anonimo: Valli fu un evidente pseudonimo per italianizzare il comic in periodo di « embargo » fascista) subentrarono Zamperoni e Perego.
Più fedeli alla traccia del romanzo, invece, risultano i fumetti — dai telefilmati disneiani — realizzati da cartoonists diversi (tra i quali gli efficaci Alexander Tooth e Warren Tufts).
Una versione francese è firmata da A. Oulié su testi di P. Doé.

P. Z.

- *Pubblicato da «Zorro» (1967-68).*
- *GA. 341.*

volumi a fumetti editi in italia

ADDAMS CHAS
Gli Addams (Milano Libri, 1966).

AA. VV.
Gli eroi del Corriere dei Piccoli (Corriere della Sera, 1968; f. c.).
La Tradotta (Mondadori, 1968).
Le spiacevoli notti di zio Tibia (Oscar n. 221; Mondadori, 1969).
Il libro dei bambini terribili per adulti masochisti (Bompiani, 1968).

BARTIER PIERRE e PEELLAERT GUY
Jodelle (Giannini, 1968).

BUONFINO GIANCARLO
L'alibi di scorta (Lerici, 1968).

BUSCH WILHELM
Max e Moritz e altre storie (Lerici, 1968).
Max e Moritz (Bietti, s.d.)

CANIFF MILTON
Citizen Caniff (Steve Canyon/Terry and The Pirates) (Kirk, 1969).

CAPP AL
Il cittadino Yokum (Milano Libri, 1966)
Gli Shmoo (Milano Libri, 1968).

COLLODI CARLO, CARPI PIER e MANCA GIOVANNI
Pinocchio (ed. Gino Sansoni, 1967).

COPI
I polli non hanno sedie (Mondadori, 1968).

CREPAX GUIDO
L'astronave pirata (Rizzoli, 1968).
Valentina (Milano Libri, 1968).

DAVIS PHIL e FALK LEE
Mandrake (« Eureka pocket » n. 2; Corno, 1968).

DICKENS FRANK
Bristow (Milano Libri, 1967).
L'impiegato del diavolo (Milano Libri, 1968).

DIRKS RUDOLPH
Bibi e Bibò (Garzanti, 1966).

DISNEY WALT
Le nostre prime leggendarie imprese (Mondadori, 1966; f. c.).
Vita e dollari di Paperon de' Paperoni (Oscar n. 170; Mondadori, 1968).
Topolino (Almanacco Comics, 1968).
Gli anni ruggenti di Topolino (Oscar n. 206; Mondadori, 1969).
Trilogia di Topolino (Mondadori, 1969; f.c.).

FAETI ANTONIO
Palomares (Sampietro, 1967).

FALK LEE e MOORE RAY
L'Uomo Mascherato (« Eureka pocket » n. 1; Corno, 1968).

FEIFFER JULES
Il complesso facile (Bompiani, 1962).
Passionella e altre storie (Bompiani, 1963).
Il trapianto del trauma (Bompiani, 1968).

GOSCINNY RENE e UDERZO ALBERT
Asterix il Gallico (Mondadori, 1968).
Asterix legionario (Mondadori, 1968).
Asterix e Cleopatra (Mondadori, 1968).
Asterix e i Britanni (Mondadori, 1969).
Asterix e i Goti (Mondadori, 1969).
Asterix gladiatore (Mondadori, 1969).

GOULD WILL
Red Barry (Comics World, 1969).

GRAY CLARENCE
Brick Bradford (« Eureka pocket » n. 7; Corno, 1969)

HAMLIN VINCENT T.
Il cavernicolo Uup (Comic Art, 1965).

HART JOHNNY
L'antichissimo mondo di B.C. (Mondadori, 1965).
Il secondo libro di B.C. (Mondadori, 1969).

HART JOHNNY e PARKER BRANT
Il mago Wiz (Mondadori, 1968).

KELLY WALT
Pogo (Milano Libri, 1965).

McCAY WINSOR
Little Nemo (Garzanti, 1969).

McMANUS GEORGE
Arcibaldo e Petronilla (Garzanti, 1966).

O'DONOGHUE MICHAEL e SPRINGER FRANK
Le avventure di Phoebe Zeit-Geist (Feltrinelli, 1968).

OPPER FREDERICK B.
Fortunello, la Checca e i loro amici (Garzanti, 1965).

OUTCAULT RICHARD FELTON
Buster Brown (Garzanti, 1967).

PEDROCCHI FEDERICO, SCOLARI GIOVANNI e ZAVATTINI CESARE
Saturno contro la terra (Milano Libri, 1968; f.c.)

PEELLAERT GUY e THOMAS
Pravda (Dellavalle, 1968).

OUINO
Mafalda la contestataria (Bompiani, 1969).
Mafalda colpisce ancora (Bompiani, 1969).

RAYMOND ALEX
Agente segreto X9 (Spada, 1965).
Flash Gordon (Garzanti, 1968).
Gordon (« Eureka pocket » n. 3; Corno, 1969).
Agente segreto X9 (« Eureka pocket » n. 4; Corno, 1969).

ROSTAND, RUTTMAN e POLINSCKY
Poppea (ed. MEB, 1969).

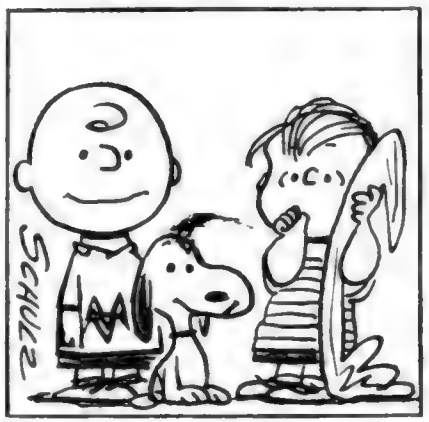
RUBINO ANTONIO
Quadratino e i suoi amici (Garzanti, 1967).

RYAN TOM K.
45 colpi di Colt (Corno, 1969).

SANTACHIARA CARLO
Il caso limite (Sampietro, 1966).

SCHMIDT CHARLIE e SULLIVAN EDDIE
Radio Pattuglia (« Eureka pocket » n. 6; Corno, 1969).

SCHULZ CHARLES M.
Arriva Charlie Brown! (Milano Libri, 1963).
Povero Charlie Brown! (Milano Libri, 1964).
Il terzo libro di Charlie Brown (Milano Libri, 1964).
L'aquilone e Charlie Brown (Milano Libri, 1965).
E' domenica, Charlie Brown! (Milano Libri, 1966).
Vita da cani, Charlie Brown! (Milano Libri, 1966).
Coraggio, Charlie Brown! (Milano Libri, 1967).
Niente da fare, Charlie Brown (Milano Libri, 1967).



Snoopy e il Barone Rosso (Milano Libri, 1967).
La squadra di Charlie Brown (Milano Libri, 1967).
Il bambino a una dimensione (Oscar n. 185; Mondadori, 1968).
Siamo con te, Charlie Brown (Milano Libri, 1968).
Come ti pare, Charlie Brown (Milano Libri, 1968).
Snoopy (Milano Libri, 1968)
Doctor Linus (Milano Libri, 1969).
C'era una volta Charlie Brown... (Milano Libri, 1969).

SEGAR ELZIE CRISLER
Braccio di Ferro (Garzanti, 1966).
Diavoli e spinaci (Oscar n. 177; Mondadori, 1968).

SMYTHE REG
Arriva Andy Capp (Corno, 1968).
Il mondo di Andy Capp (Corno, 1968).
Week-end con Andy Capp (Corno, 1969).
Le ferie di Andy Capp (Corno, 1969).

SOGLOW OTTO
Il Piccolo Re (Garzanti, 1966).

SULLIVAN PAT
Felix Mio Mao (Garzanti, 1965).

TOEPFFER RUDOLPHE
Il signor Jabot / Il signor Crépin (Lerici, 1969).

TOFANO SERGIO
99 storie del signor Bonaventura (Garzanti, 1964).

YOUNG Chic
Blondie & Dagoberto (Oscar n. 235; Mondadori, 1969).

YOUNG LYMAN
Cino e Franco (Spada, 1967).
Cino e Franco (« Eureka pocket » n. 5; Corno, 1969).

WOHL JACK
Alfabeat (Bompiani, 1968).
I conformali (Bompiani, 1969).

WOLINSKI
Così fan tutti ovvero l'idea fissa (Sampietro, 1968).
Per il tuo bene, cara (De Carlo, 1968).

bibliografia generale italiana dei fumetti

ABBA' e ROSSI

(0001) I fumetti. Indagine comparativa sulle letterature dei ragazzi (in « Società Umanitaria »: La Nuova Italia, 1962).

ABEL ROBERT H.

(0002) Una sfumatura di Gray (in « Sociologia del fumetto americano»: Bompiani, 1966).

ABEL e WHITE

(0003) « **Sociologia del fumetto americano** » (Bompiani, 1966).

AJELLO NELLO

(0004) Gli albi di avventure (Il Mulino, aprile 1953).

(0005) La stampa infantile in Italia (Nord-Sud, 1959).

ALBERTARELLI RINO

(0006) Appunti per un Idearium del West (Comics, 1965).

(0007) Emilio Salgari, terzo polo della letteratura infantile (Comics, 1965).

(0008) Antonio Rubino ovvero l'antifumetto (Comics, 1965).

(0009) Antonio Rubino (Linus n. 1, aprile 1965).

(0010) Diabolika contestazione (Linus n. 46, gennaio 1969).

ALBERTI WALTER

(0011) « **Il cinema d animazione** » (ERI, 1957).

ANDREANI

(0012) Il fumetto in soffitta (Gioventù n. 5).

ANGELI LISA

(0013) 007 antenati e pronipoti (Big n. 1, 4-6-65).

ANTONINI FAUSTO

(0014) Analisi dei contenuti psicologici e profondi di alcuni personaggi di Walt Disney (Quaderni di Comunicazione di massa, n. 1, 1965).

ARDUINI GIAN BATTISTA

(0015) Duecentocinquanta morti in edicola (Vie Nuove n. 23, 9-6-66).

ARGENTIERI MINO

(0016) L'industria di Topolino (Rinascita n. 51, 24-12-66).

(0017) Lucca 1967 (Kirk n. 2, agosto 1967).

ARTUSIO FEDERICO

(0018) Dove va Superman? (L'Astrolabio n. 24, 12-6-66).

ASPESI NATALIA

(0019) I signori del crimine rischiano la gattabuia (Il Giorno, 6-4-65).

(0020) Tagliatelle alla stricnina (Il Giorno, 30-8-65).

(0021) Hanno invaso con le « K » il dorato mondo dei fumetti (Il giorno, 25-9-66).

(0022) Il fumettaccio nero perde terreno (Il Giorno, 11-12-68).

ATTARDO MAGRINI LUCIANA

(0023) Una linea evolutiva del comic (Eureka n. 8, 1968).

(0024) De mulie:e in parvis tabulis pictis (Eureka n. 9, luglio 1968).

(0025) Eroismo con le lenti correttive (Eureka n. 10, agosto 1968).

(0026) Una forza regressiva penetrante (Eureka n. 11, settembre 1968).

(0027) Gli animali parlanti (Eureka n. 20, giugno 1969).

BALDINI RAFFAELLO

(0028) La matita che graffia (Panorama n. 139, 12-12-68).

BANAS PIETRO

(0029) Il gattogatto Felix (Linus n. 36, marzo 1968).

(0030) Omaggio a Braccio di Ferro (Linus n. 40, luglio 1968).

BARCUS FRANCIS

(0031) Il mondo dei fumetti domenicali (in « Sociologia del fumetto americano »: Bompiani, 1966).

BARILLA' GIUSEPPE

(0032) Anche la scuola, dice Volpicelli, deve interessarsi dei fumetti (Il Secolo XIX, 15-7-67).

(0033) S'allarga a macchia d'olio la dittatura del fumetto (Il Secolo XIX, 18-7-67).

(0034) In Italia è nato male il fumetto per adulti (Il Secolo XIX, 26-7-67).

(0035) Continua l'escalation delle riviste di fumetti (Il Secolo XIX, 6-3-68).

BARUZZI e FACCHINI

(0036) Dal mondo di Topolino al mondo di Paperino. Un'importante svolta del fumetto disneyano (Quaderni di Comunicazione di massa n. 1, 1965).

BARZANTI ROBERTO

(0037) E' domenica Charlie Brown!... e i figli non erano figli (Nuova sinistra n. 2, luglio 1966).

BASSANO ENRICO

(0038) I fumetti di Feiffer, creature del nostro tempo (Il Cittadino, 29-12-67).

BASSO LUCIANO

(0039) Sci, santi e fumetti: hobby di un editore genovese (Il Secolo XIX, 29-7-69).

BEAUREGARD

(0040) Bisogna prendere il fumetto per il giusto verso (Vie Nuove n. 1, 6-1-66).

(0041) Tutto sui famosi mostri (Vie Nuove n. 4, 27-1-66).

(0042) Pogo, chiaro o no? (Vie Nuove, n. 7, 17-2-66).

(0043) Un fumettologo spiega Popeye (Vie Nuove n. 20, 19-5-66).

(0044) Uup cavernicolo d'oggi (Vie Nuove, n. 25, 23-6-66).

(0045) Studiare i fumetti (Vie Nuove n. 35, 1-9-66).

BECKER STEPHEN

(0046) Un gigante della comic art (in « Citizen Caniff »: ed. Kirk, 1969).

BENDAZZI GIANNALBERTO

(0047) Ha inizio a Verona il processo a Disney (Avanti!, 28-6-69).

(0048) Il miglior Disney era quello in bianco e nero (Avanti! 5-7-69).

BENEDETTI CARLO

(0049) Così ride Budapest (L'Unità, 21-3-68).

BERNACCHI LUISA S.

(0050) I comics al Louvre (Kirk n. 2, agosto 1967).

(0051) I comics dei consumi (Kirk n. 4, ottobre 1967).

(0052) Agenti UNCLE (Kirk n. 9, marzo 1968).

(0053) America America! (Kirk n. 16, ottobre 1968).

(0054) Wilhelm Busch (Kirk n. 24, agosto 1969).

(0055) Il lungo viaggio della fantascienza (Kirk n. 25, luglio 1969).

(0056) Dio perdona... (Kirk n. 27, settembre 1969).

BERNARDINI RODOLFO

(0057) Non conosce congiuntura il "boom" di Topolino (Il Telegrafo, 29-1-69).

BERNAZZALI NINO

(0058) Aurelio Galleppini (Comics World n. 1, gennaio 1968).

(0059) Tarzan (Comics World n. 3, giugno 1968).

(0060) I papà di Buck Rogers (Comics World n. 1, ottobre 1968).

BERNAZZALI e BONO

(0061) Florenzo Ivaldi l'editore in erba de « Il sergente Kirk » (Comics World n. u., settembre 1967).

(0062) Buck Rogers in Italia (Comics World, n. 1, ottobre 1968).

BERTIERI CLAUDIO

(0063) Comics, fotoromanzi e cinema alla sbarra (Il Lavoro, 15-2-64).

(0064) La massa e la comunicazione (Il Lavoro, 22-2-64).

(0065) Un salone per i fumetti (Il Lavoro, 30-1-65).

(0066) I comics: specchio della società (Il Lavoro, 2-3-65).

(0067) Il segno dei nostri tempi (Cinema 60 n. 52, aprile 1965).

(0068) Dall'orrore la seduzione spettacolare (Il Lavoro, 17-4-65).

(0069) Linus, anno primo numero uno (Il Lavoro, 1-5-65).

(0070) Barbarella disinvolta cosmonauta (Il Lavoro, 8-5-65).

(0071) I personaggi di Antonio Rubino (Il Lavoro, 29-5-65).

(0072) Il « Delatore » degli anni '60 (Il Lavoro, 24-6-65).

(0073) Da X-9 a 007: il mito dell'agente segreto (Il Lavoro, 3-7-65).

(0074) Un principe valente alla corte di re Artù (Il Lavoro, 24-7-65).

(0075) I successi di Tintin dal cinema alle edicole (Il Lavoro, 23-11-65)

(0076) L'antichissimo mondo di B. C. (Il Lavoro, 23-1-66).

(0077) B. C. e Barbarella (Cinema 60 n. 57, marzo 1966).

(0078) Le avventure di Pogo e Albert (Il Lavoro, 10-3-66).

(0079) I normalissimi Addams (Cinema 60 n. 58, aprile 1966).

(0080) La storia dell'America a strisce (Il Lavoro, 28-4-66).

(0081) Dormono sulla collina (Cinema 60 n. 61, 1966).

(0082) I normalissimi Addams (Il Lavoro, 7-5-66)

(0083) Tutto Bond e qualcosa in più (Il Lavoro, 12-5-66).

(0084) Batman, eroe « dimezzato » (Il Lavoro, 22-5-66).

(0085) Alley Oop candido cavernicolo (Il Lavoro, 4-8-66).

(0086) Gomas e Manfredi e il « pezzo da novanta » (Il Lavoro, 13-11-66).

(0087) I comics avanzano: da Forton a Godard (Teatro e Cinema n. 2-3, 1967).

(0088) Il ritorno di Topolino (Il Lavoro, 10-2-67)

(0089) La Batmania (Il Lavoro, 24-2-67).

(0090) Gli sposi promessi (Il Lavoro, 17-3-67).

(0091) Un Giannino albionico (Il Lavoro, 31-3-67)

(0092) Un mago intraprendente (Civiltà dell'Immagine n. 1, aprile 1967).

(0093) La squadra tonante (Il Lavoro, 14-4-67).

(0094) Un « gallo » psicologico (Il Lavoro, 12-5-67).

(0095) Le famiglie dei « mostri » (Il Lavoro, 26-5-67).

(0096) Flipper tutto beat (Il Lavoro, 16-6-67).

(0097) Dagli anni '30 alle sale del Louvre (Il Lavoro, 30-6-67).

(0098) Kirk a Lucca (Il Lavoro, 14-7-67).

(0099) Still Life (Kirk n. 4, ottobre 1967).

(0100) Comics e video (Linus n. 25, aprile 1967).

(0101) I comics nello spettacolo USA (Quaderni di Comunicazione di massa n. 1, 1965).

(0102) Un tempio per il cavernicolo Uup (Almanacco Comics, 1967).

(0103) L'uomo vestito di grigio (Il Lavoro, 11-8-67).

(0104) Trent'anni dopo (Il Lavoro, 25-8-67).

(0105) Il sempre giovane Tex (Il Lavoro, 22-9-67).

(0106) La società che consuma immagini (Il Lavoro, 6-9-67).

(0107) I ragazzi dell'avorio (Il Lavoro, 20-10-67)

(0108) I quadretti della rivoluzione russa (Il Lavoro, 1-12-67).

(0109) A ondate successive (Il Lavoro, 1-12-67).

(0110) Viaggi nella fantasia (Il Lavoro, 29-12-67).

(0111) Un « radar » per i giovani (Il Lavoro, 12-1-68).

(0112) Un « prosit » disincantato (Il Lavoro, 3-2-68).

(0113) Dolittle e Diabolik (Il Lavoro, 23-2-68).

(0114) Tom e Jerry (Il Lavoro, 9-3-68).

(0115) Il «Corrierino» nuovo (Il Lavoro, 22-3-68).

(0116) Agiografia a quadretti (Il Lavoro, 5-4-68).

(0117) Tarzan ha 40 anni (Il Lavoro, 19-4-68).

(0118) Twiggy a quadretti (Popular Photography Italiana n. 129, 1968).

(0119) Buck Rogers, primo eroe della fantascienza (Il Lavoro, 17-5-68).

(0120) Rudolph Dirks e Harold Gray (Il Lavoro, 1-6-68).

(0121) Superman: trent'anni di lotta (Il Lavoro, 14-6-68).

(0122) L'impiegato del diavolo (Il Lavoro, 12-7-68).

(0123) Gli eroi giovani (Il Lavoro, 2-8-68).

(0124) La società affluente (Il Lavoro, 30-8-68).

(0125) Il primo vichingo dello spazio: Buck Rogers (Popular Photography Italiana n. 132, settembre 1968)

(0126) Un artista chiamato Ub Jwerks (Il Lavoro, 13-9-68).

(0127) Una fanzine proprio nostra (Il Lavoro, 27-9-68)

(0128) Nudo con balloon (Popular Photography Italiana n. 133, ottobre 1968).

(0129) Ub Iwerks un maestro da riscoprire (Almanacco Comics, 1968).

(0130) Un marinaio tutto matto (Il Lavoro, 11-10-68).

(0131) Il Salone contestato (Il Lavoro, 23-11-68).

(0132) Introduzione a **« Citizen Caniff »** (Ed. Kirk, 1969).

(0133) Contestazione da contestare (Kirk n. 19, gennaio 1969).

(0134) Virus, il mago della foresta morta (Kirk n. 22, aprile 1969).

(0135) Brick Bradford, eroe a metà (Kirk n. 26, agosto 1969).

(0136) Moonday (Kirk n. 27, settembre 1969).

(0137) **« Gli eroi del tempo libero »** (Ed. Radar, 1969).

BERTOLUCCI ATTILIO

(0138) Introduzione a **« 99 storie del signor Bonaventura »** (Garzanti, 1964).

(0139) Introduzione a **« Fortunello, la Checca e i loro amici »** (Garzanti, 1965).

(0140) Introduzione a **« Piccolo Re »** (Garzanti, 1966).

(0141) Introduzione a **« Buster Brown »** (Garzanti, 1967).

(0142) Si è fermata la bacchetta magica dell'amico dei bambini (Famiglia Cristiana n. 3, 15-1-67).

BIAGI ENZO

(0143) La fantasia tutta d'oro (L'Europeo n. 53, 29-12-66).

BIAMONTE S. G.

(0144) Giocano al rialzo gli antiquari dei fumetti (Le Ore n. 38, 1965).

(0145) Follia dei fumetti (Le Ore n. 1, 6-1-66).

(0146) Il papà di Cocco Bill (Radiocorriere n. 47, 20-11-66).

(0147) Che ne è di Diana Palmesi? (Linus, n. 25, aprile 1967).

(0148) Respinti da Walt Disney inventarono Tom e Jerry (Radiocorriere n. 24, 11-6-67)

(0149) Moby Dick (Kirk n. 3, settembre 1967).

(0150) L'Asso di Picche (Kirk n. 5, novembre 1967).

(0151) Due monelli di 71 anni (Il Giornale d'Italia, 24-4-68).

(0152) La folk-cronaca dei cantastorie (Linus n. 37, aprile 1968).

(0153) I fumetti sfrattati dalle edicole (Il Giornale d'Italia, 17-8-68).

(0154) I fumetti cantano (Kirk n. 12, giugno 1968).

(0155) Terry: un fumetto per falchi (Kirk n. 15, settembre 1968).

(0156) Il « Gronchi rosa » dei fumetti (Il Giornale d'Italia, 3-6-69).

BIANCHI PIETRO

(0157) L'umanità in erba del disegnatore Schulz (Il Giorno, 31-7-63).

(0158) Presentazione di **« Le spiacevoli notti di zio Tibia »** (Oscar n. 221; Mondadori, 1949).

BIANCO ENZO

(0159) Crisantemi per l'eroe del male (Meridiano 12 n. 1, 1-1-67).

BIANCONI FULVIO

(0160) Il Bianconi (Linus n. 24, marzo 1967).

BIONDI TOMMASO

(0161) Il favoloso mondo di Disney (Mezzogiorno d'Oggi, 12-3-66).

BIRMINGHAM STEPHEN

(0162) Walt Disney, fantasia senza limiti (Selezione, gennaio 1965).

BOCCA GIORGIO

(0163) La Bibbia a fumetti (L'Europeo n. 689, 1-3-59).

BOCCHI LORENZO

(0164) De Gaulle travestito da gallo batte Johnson nei panni di Cesare (Domenica del Corriere n. 48, 27-11-66).

BOGART LEO

(0165) I fumetti e i loro lettori adulti (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

BOLOGNA MARIO

(0166) La rivolta dei racchi (Almanacco Comics, 1967).

BONAVITA TONI

(0167) I fumetti (Il Carabiniere, marzo 1964).

BONO GIANNI

(0168) Chester Gould e Dick Tracy (Comics World n. u., settembre 1967).

(0169) The great comic book heroes (Comics World n. 1, gennaio 1968).

(0170) Due parole sull'Ispettore Wade (Comics World n. 2, marzo 1968).

(0171) La pipa (Comics World n. 2, marzo 1968).

(0172) L'ipotetico mondo dei Peanuts (BlaBlaBla n. u., primavera 1968).

(0173) Dopo Roy Crane... (Comics World n. 3, giugno 1968).

(0174) Humour section (Kirk nn. 15 e 16, sett. e ott. 1968).

(0175) Buck Rogers, primo eroe spaziale (Comics World n. 1, ottobre 1968).

(0176) Incontro con Renzo Calegari (Comics World n. 1, ottobre 1968).

(0177) I Tarzanidi (Kirk n. 17, novembre 1968).

(0178) Un bambino di quaranta anni (Kirk n. 23, maggio 1969).

(0179) Appunti su Jungle Jim (Comics World n. 2, marzo 1969).

(0180) Red Barry (Eureka n. 21, luglio 1969).

BONO e BERNAZZALI vedi BERNAZZALI e BONO

BONO e FERRARO

(0181) Bob Star il poliziotto dai capelli rossi (Comics World n. 1, 1968).

BONO e FRANCHINI

(0182) L'Ispettore Wade in Italia (Comics World n. 2, marzo 1968).

(0183) Captain Easy in Italia (Comics World n. 1, ottobre 1968).

BOURGERON J. B.

(0184) Superman et la paraphrenie (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

BOUSIER GUIDO

(0185) I mostruosi eroi dei fumetti del brivido (Gazzetta del Popolo, 25-4-65).

BOZZETTO BRUNO

(0186) Vip mio fratello superuomo (Gamma n. 14, gennaio 1967).

BRIZZI ARDUINO

(0187) L'antiquario dei fumetti (Eureka n. 13, novembre 1968).

BRONZINI ERMANNO

(0188) Comics del bestiario (Kirk n. 17, novembre 1968).

BRUNORO GIANNI

(0189) Periodici illustrati non a fumetti (Kirk n. 8 e 9, febbraio e marzo 1968).

(0190) Terra di santi... (Kirk n. 12, giugno 1968).

(0191) Il diavolo e l'acqua santa (Kirk n. 21, marzo 1969).

BRUNORO e FERRARO

(0192) Sergente Fury riposa in pace (Kirk n. 16, ottobre 1968).

BUZZATI DINO

(0193) Fumetti 1952: tomba della fantasia infantile (in « Atti del Congresso Internazionale sulla stampa periodica, il cinema e la radio per ragazzi », 1953).

(0194) Novello, uomo cattivo (Corriere della Sera, 19-12-67).

(0195) Prefazione a « **Vita e dollari di Paperon de' Paperoni** » (Oscar n. 170, Mondadori, 1968).

CALDIRON ORIO

(0196) Il mago di Burbank (L'Arena, 9-11-67).

(0197) I classici del fumetto (L'Arena, 17-4-68).

(0198) Buster Brown (Kirk n. 15, settembre 1968).

(0199) Rubino Liberty (Kirk n. 16, ottobre 1968).

CALEFFI FABRIZIO

(0200) Il fumettomercante (Kirk n. 23, maggio 1969).

CALISI ROMANO

(0201) 400mila persone hanno scritto per suggerire il nome del nuovo bimbo di Dagwood e Blondie (Paese Sera, 22-9-64).

(0202) Influenzati dai fumetti milioni di americani (Paese Sera, 23-9-64).

(0203) 100 milioni di lire l'anno a un creatore di comics (Paese Sera, 24-9-64).

(0204) Introduzione a « **Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea** » (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

(0205) Il punto sul Salone (Almanacco Comics, 1968).

CALZAVARA ELISA

(0206) Ancora sui comics USA (Comics n. 1, settembre 1966).

(0207) The Spirit (Almanacco Comics, 1967).

CAMERINO ALDO

(0208) I fumetti (Il salotto giallo: Padova, 1958).

CANDITO MIMMO

(0209) La guerra nel Vietnam ora è anche a fumetti (Il Lavoro, 11-10-66).

(0210) Kriminal e C. siedono sul banco degli imputati (Il Lavoro, 28-10-66).

CANE GIAMPIERO

(0211) Fumetti per adulti, protagonisti di turno (Il Lavoro, 8-4-65).

(0212) Introduzione a « **Palomares** » (Ed. Sampietro, 1967).

CANIFF MILTON

(0213) Male Call (Kirk n. 9, marzo 1968).

(0214) Non ridete dei comics (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

(0215) Male Call (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

CANNATA NINO

(0216) Sadic Strip (Kent n. 2, aprile 1967).

(0217) Qualche consiglio per le vacanze (Avanti!, 29-7-67).

(0218) Un prototipo del travet (Avanti!, 12-8-67).

(0219) Un'altra agente con nome di sogno (Avanti!, 23-9-67).

(0220) Autori italiani: unite le vostre forze! (Avanti!, 30-9-67).

(0221) I nodi al pettine (Avanti!, 14-10-67).

(0222) Qualcosa si muove (Avanti!, 28-10-67).

(0223) Fare bene spesso è male (Avanti! 4-11-67).

(0224) Perchè non sfruttare il romanzo di Titti? (Avanti!, 11-11-67).

(0225) La profezia si è avverata (Avanti!, 18-11-67).

(0226) Come interrompere l'interesse del lettore (Avanti!, 29-11-67).

(0227) La fantascienza per scopi sociali (Avanti!, 9-12-67).

(0228) Mogli e fidanzate dei supermen (Avanti!, 16-12-67).

(0229) Buon Natale con Ali Baba (Avanti!, 23-12-67).

(0230) Un omaggio a Pinocchio (Avanti!, 30-12-67).

(0231) E' il trionfo del pressapoco (Avanti!, 6-1-68).

(0232) Come previsto ecco la crisi (Avanti!, 13-1-68).

(0233) Per gli appassionati è uscito il Comics Rama (Avanti!, 3-2-68).

(0234) Una settimana movimentata (Avanti!, 17-2-68).

(0235) E perchè non un quotidiano? (Avanti!, 24-2-68).

(0236) Con l'indice puntato contro le varie mode (Avanti!, 23-3-68).

(0237) Un dibattito un po' parziale (Avanti!, 30-3-68).

(0238) Sono arrivati i fotofilm per adulti (Avanti!, 27-1-68).

(0239) Un fascicolo « impegnato » (Avanti!, 10-2-68).

(0240) Finalmente il satirico (Avanti!, 6-4-68).

(0241) Scrive Carpi (Avanti!, 13-4-68).

(0242) Cerchi, cerchi e troverà... (Avanti!, 20-4-68).

(0243) Un dialogo (Avanti!, 27-4-68).

(0244) Un appello agli autori (Avanti!, 2-3-68).

(0245) Quando è facile distinguere (Avanti!, 9-3-68).

(0246) Il problema dei complessi (Avanti!, 16-3-68).

(0247) Un personaggio mai plagiato (Avanti!, 4-5-68).

(0248) Quattro chiacchiere con un editore (Avanti!, 11-5-68).

(0249) Un bel palo di eccezioni (Avanti!, 18-5-68).

(0250) Sono in arrivo i manifesti (Avanti!, 25-5-68).

(0251) Il comic sotterraneo (Avanti!, 1-6-68).

(0252) Antiquariato a prezzi alti (Avanti!, 8-6-68)

(0253) Il primo romanzo tutto disegnato (Avanti!, 6-7-68).

(0254) Linus il rosso (Avanti!, 13-7-68).

(0255) Produzione di laboratorio (Avanti!, 27-7-68).

(0256) Una leggenda da sfatare (Avanti!, 3-8-68).
(0257) Asterix soporifero (Avanti!, 10-8-68).
(0258) L'idea fissa di Wolinski (Avanti!, 18-8-68).
(0259) Miniringo: una piccola gemma (Avanti!, 24-8-68).
(0260) Senza problemi lui vive beato (Avanti!, 20-7-68).
(0261) Il soggetto in predicato (Avanti!, 5-10-68)
(0262) Non basta saper disegnare bene (Avanti!, 12-10-68).
(0263) Fantasmi a Lucca (Avanti!, 19-10-68).
(0264) Caro « Karakiri » (Avanti!, 21-9-68).
(0265) E il diritto d'autore? (Avanti!, 2-11-68).
(0266) E' arrivata l'ora di tirare le somme (Avanti!, 16-11-68).
(0267) Un tentativo da incoraggiare (Avanti!, 23-11-68).
(0268) E' il momento delle strenne (Avanti!, 14-12-68).
(0269) Contesta tutto la Pravda francese (Avanti!, 28-12-68).
(0270) Il più grande del mondo (Avanti!, 11-1-69).
(0271) Federico Fellini e le sue strips (Avanti!, 18-1-69).
(0272) Forse qualcosa si sta muovendo (Avanti!, 25-1-69).
(0273) Dallo schermo con insistenza (Avanti!, 15-2-69).
(0274) Un'antologia di americani (Avanti!, 22-2-69).
(0275) Finalmente esportiamo (Avanti!, 1-3-69).
(0276) Un brutto gioco che dura poco (Avanti!, 8-3-69).
(0277) Un incontro tra « patiti » (Avanti!, 29-3-69).
(0278) Un processo d'involuzione (Avanti!, 15-3-69).
(0279) Ecco Manuel il contestatore (Avanti!, 4-4-69).
(0280) Le avventure di Che Guevara (Avanti!, 19-4-69).
(0281) Provino di sera fotoromanzo si spera (Avanti!, 3-5-69).
(0282) Un mercato caotico (Avanti!, 17-5-69)
(0283) Il gangster distratto (Avanti!, 24-5-69).
(0284) Intelligenza e presunzione (Avanti!, 5-7-69).
(0285) Poppea merita un sette più (Avanti!, 26-7-69).
(0286) Un po' di orrore tanto per ridere (Avanti!, 2-8-69).

CANZIANI FABIO

(0287) Sulla comprensione di alcuni elementi del linguaggio fumettistico in soggetti fra i sei e i dieci anni (Ikon n. 54, 1965).
(0288) Nuove esperienze sulla comprensione del linguaggio dei fumetti in soggetti di tre-dieci anni (Ikon n. 64, 1967)

CAPP AL

(0289) Sono un genio immortale (L'Europeo n 26, 1965)
(0290) Discorso sull'umorismo (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

CAPP JERRY

(0291) Prefazione a « **Gli Shmoo** » (Milano Libri, 1968).

CAPPELLI ALDO

(0292) Carattere definito e singolare dei personaggi di Walt Disney (Napoli Notte, 11-12-67).
(0293) Temperamento e sincerità nelle strisce di Al Capp (Napoli Notte, 13-12-67).
(0294) Humour e funzione critica, oggi, nelle strisce a fumetti (Napoli Notte, 24-12-67).

CAPPELLI JOHN

(0295) Superman è arrivato a Broadway (Paese Sera, 16-4-66).

CAPUTO TONI

(0296) Sesso e pazzia nel fumetto per adulti (L'osservatore di borsa n. 1, gennaio 1967).

CARABBA CLAUDIO

(0297) Quando Topolino cacciava balene (La Nazione, 18-10-67).
(0298) Copi-Capp (Comma n. 6, dicembre 1968).
(0299) Charles Schulz e la società americana (Comma n. 6, dicembre 1968).

CARADEC FRANCOIS

(0300) « **I primi eroi** » (Garzanti, 1962).

CARANO RANIERI

(0301) Un Nobel per Al Capp (Linus n. 2, maggio 1965).
(0302) I nipoti di Busch (Linus n. 7, ottobre 1965).
(0303) Prefazione a « **Il Cittadino Yokum** » (Milano Libri, 1966).
(0304) Introduzione a « **Abbasso la scuola** » (Milano Libri, 1966).
(0305) Wilhelm Busch (Linus n. 17, agosto 1966).
(0306) A propos de Lucques (Linus n. 29, agosto 1967).
(0307) L'escalation di Jules Feiffer (Linus n. 30, settembre 1967).
(0308) Hara-Kiri per Wolinski (Linus n. 35, febbraio 1968).
(0309) Little Orphan Annie (Linus n. 38, maggio 1968).
(0310) America the beautiful (Linus n. 42, settembre 1968).
(0311) I bimbi d'Italia... (Linus n. 53, agosto 1969).

CARCANO SAM

(0312) Le letture dei nostri figli (Rivista Italsider n. 4-5, 1965).

CARETTO ENNIO

(0313) A colloquio con i tre grandi caricaturisti che da oltre 40 anni fanno ridere i russi (La Stampa, 18-4-68).

CARPI e CASTELLI

(0314) Mad (Comics Club n. 1, aprile 1967).

CARPI e GAZZARRI

(0315) Vogliono l'eroe doppio (Il Giorno, 7-7-66).

(0316) Come nasce un fumetto (Il Giorno, 21-7-66).
(0317) Le donnine dello spazio (Il Giorno, 4-8-66).
(0318) Il video a fumetti (Il Giorno, 21-8-66).
(0319) L'università del fumetto (Il Giorno, 1-9-66).
(0320) Chi sono i lettori (Il Giorno, 15-9-66).
(0321) Dice no al cinema il vecchio Tex (Il Giorno, 29-9-66).
(0322) Libertà di fumetto (Il Giorno, 14-10-66).
(0323) Il codice dei rumori (Il Giorno, 27-10-66).
(0324) Il lungo fumetto cinese (Il Giorno, 11-11-66).
(0325) Topolino nella realtà (Il Giorno, 24-11-66).
(0326) Charlie il complessato (Il Giorno, 1-12-66).
(0327) Il fumetto antigollista (Il Giorno, 30-12-66).
(0328) Topolino il vecchio e il nuovo (Il Giorno, 12-1-67).
(0329) Il lettore diventa spettatore (Il Giorno, 30-1-67).
(0330) Pinocchio rivisto da Manca (Il Giorno, 6-3-67).
(0331) In Sicilia vogliono Batman (Il Giorno, 20-3-67).
(0332) I fumetti adulti di 20 anni fa (Il Giorno, 28-3-67).
(0333) I fumetti sulla pelle (Il Giorno, 10-4-67).
(0334) Lo slogan nella nuvoletta (Il Giorno, 17-4-67).
(0335) La cronaca a fumetti (Il Giorno, 1-5-67).
(0336) Anche l'aglio può chiamarsi Paperino (Il Giorno, 8-5-67).
(0337) Con Diabolik si tenta il film fumetto (Il Giorno, 22-5-67).
(0338) Un western tutto nuovo (Il Giorno, 29-5-67).
(0339) Il fumetto in teatro (Il Giorno, 12-6-67).
(0340) Un eroe degli anni trenta (Il Giorno, 26-6-67).
(0341) Il giallo a fumetti (Il Giorno, 10-7-67).
(0342) Il fumetto a scuola (Il Giorno, 17-7-67).
(0343) I fumetti come hobby (Il Giorno, 31-7-67).
(0344) Una satira sterilizzata (Il Giorno, 7-8-67).
(0345) L'automazione nella nuvoletta (Il Giorno, 21-8-67).
(0346) Non c'è posto per la fantascienza (Il Giorno, 4-9-67).
(0347) Gli ultimi cavernicoli (Il Giorno, 11-9-67).
(0348) « Escalation » del fumetto (Il Giorno, 2-10-67).
(0349) Molte novità da Lenin a Ciccio e Franco (Il Giorno, 16-11-67).
(0350) Barbarella non ha letto Barbarella (Il Giorno, 18-12-67).
(0351) A Cape Kennedy a copiare missili (Il Giorno, 2-1-68).
(0352) Chi scrive agli eroi? (Il Giorno, 15-1-68).
(0353) Arriveremo al romanzo a fumetti? (Il Giorno, 5-2-68).
(0354) I fumetti sul divano (Il Giorno, 22-4-68)

CASICCIA ALESSANDRO

(0355) Eroi e miti in fumo (Atlante n. 16, aprile 1966).

CASSEN BERNARD

(0356) Compiono trent'anni gli eroi del fumetto (Paese Sera, 18-10-67).

CASTELLANI CLAUDIO

(0357) Le suffragette a fumetti (Men n. 53, 30-12-68).

CASTELLI ALFREDO

(0358) La Historieta argentina (Comics Club n. u., aprile 1966).

(0359) Phantom made in Italy: L'Asso di Picche (Comics Club n. u., aprile 1966).

(0360) Il fandom americano (Linus n. 19, ottobre 1966).

(0361) Il mondo dei comics (Collana Oceano n. 1-6, 1966).

(0362) Fumetti italiani (Collana Oceano n. 7-8, 1966).

(0363) Il nuovo Gordon (Comics Club n. 4, dicembre 1966).

(0364) The Spirit (Comics Club n. 4, dicembre 1966).

(0365) Tarzan a fumetti nei quotidiani (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0366) Tarzan nei comic books (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0367) Cronologia di Tarzan (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0368) Gli E. C. Horror Comics (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0369) I fumetti sono figli del feuilletons (Eureka n. 1, novembre 1967).

(0370) Il western all'italiana è nato dai fumetti (Eureka n. 2, dicembre 1967).

(0371) Walt Disney cartoonist's (Eureka n. 4, febbraio 1968).

(0372) Topolino (Eureka n. 5, marzo 1968).

(0373) L'Avventuroso (Eureka n. 6, aprile 1968).

(0374) Punch (Eureka n. 8, giugno 1968).

(0375) Jumbo (Eureka n. 9, luglio 1968).

(0376) La Risata (Eureka n. 10, agosto 1968).

(0377) Giungla! (Eureka n. 14, dicembre 1968).

(0378) Mickey Mouse e Donald Duck: due volti di una società (Comma n. 6, dicembre 1968).

CASTELLI e BARATELLI (a cura)

(0379) « **Album del King Features Syndicate** » (Edizioni Comics Club, 1968).

CASTELLI e CARPI vedi CARPI e CASTELLI

CASTELLI e DE GAETANI

(0380) Terry and the Pirates (Comics Club n. 1, aprile 1967).

CASTELLI e FRANCHINI

(0381) Le grandi Imprese di Topolino & C. (Comics Club n. u., 1966).

(0382) Bibliografia di Tarzan (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0383) Bibliografia di Terry e Steve Canyon (Comics Club n. 1, aprile 1967).

CASTELLI e SALA

(0384) Da Superman a Nukla: i magnifici eroi dei Comics Books (Comics Club n. u., aprile 1966).

(0385) Amok, il gigante mascherato (Comics Club n. u., giugno 1966).

(0386) Il gruppo Marvel (Linus n. 16, luglio 1966).

(0387) Produzione cinematografica di Topolino (Comics Club n. u., novembre 1966).

(0388) La funzione del « comics club » in America e in Europa (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

CAVALLINA PAOLO

(0389) Dal mondo dei fans a quello degli studiosi (Il Quotidiano, 10-11-64).

(0390) Un passatempo per ragazzi che piace agli adulti (Il Quotidiano, 18-10-64).

(0391) In Italia la rivoluzione dei fumetti passò attraverso la posta dei ragazzi (Gazzetta del Popolo, 18-10-64).

(0392) Per i fedeli lettori del mago Mandrake ore di attesa e un minuto di avventure (Gazzetta del Popolo, 22-10-64).

(0393) L'Uomo mascherato e il suo fedele lupo escono dai fumetti per fare del cinema (Gazzetta del Popolo, 27-10-64).

(0394) Milioni di donne nei paesi latini piangono sui nostri fotoromanzi (Gazzetta del Popolo, 30-10-64).

CAVALLONE BRUNO

(0395) Alla scoperta dei Peanuts (Linus n. 1, aprile 1965).

(0396) Pogo e la contea di Okefenokee (Linus n. 4, luglio 1965).

(0397) James Thurber cartoonist (Linus n. 8, novembre 1965).

(0398) Ronald Searle (Linus n 20, novembre 1966).

CAVALLONE FRANCO

(0399) Charles Addams (Linus, n. 5, agosto 1965).

(0400) Krazy Kat (Linus n. 6, settembre 1965).

(0401) L'occhio nudo di Sam Cobean (Linus n. 12, marzo 1966).

(0402) Il topo amoroso (Linus n. 22, gennaio 1967).

(0403) L'impiegato del diavolo (Linus n. 28, luglio 1967).

(0404) Uno specchio per Alice (Linus n. 33, dicembre 1967).

(0405) Introduzione a « **Il bambino a una dimensione** » (Oscar n. 185, Mondadori, 1968).

(0406) Toporama (Linus n. 38, maggio 1968).

CHIAPPANO N.

(0407) Di un uso didattico dei fumetti (Cultura Popolare, febbraio 1954).

CHIAROMONTE NICOLA

(0408) Fumetti e cultura (Il Mondo, 11-8-64).

CHIERICI MAURIZIO

(0409) Ricordo di Guareschi (Eureka n. 11, settembre 1968).

(0410) Diabolik si siede a tavola col commenda (Il Giorno, 3-12-68).

(0411) Si rifugia dai padri il fumetto scacciato dai figli (Il Giorno, 5-12-68).

CHITI ROBERTO

(0412) Sherlock Holmes e la settima arte (Il Lavoro, 28-7-66).

CICCIARELLI TULLIO

(0413) E' morto Walt Disney (Il Lavoro, 16-12-66).

CLAIR RENÉ

(0414) Introduzione a « **I Primi eroi** » (Garzanti, 1962).

COLOMBO FURIO

(0415) Il dr. Kildare e la cultura di massa (Il Mondo, 18-1-64).

COLOMBO LANFRANCO

(0416) Un cartoonist cecoslovacco: Holdrich Jelinek (Linus n. 3, giugno 1965).

(0417) L'argentino Bulg (Linus n. 4, luglio 1965).

(0418) Magdeleine Barnoti (Linus n. 5, agosto 1965).

CONSIDINE BILL

(0419) Sette giorni alla settimana per dodici mesi all'anno (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

CONTE PAOLO FRANCESCO

(0420) Ciao/Comics (Ciao Amici dal n. 45, 1966).

(0421) C'è poco da ridere (Kent n. 2, aprile 1967).

(0422) Sì o no alla censura sui fumetti? (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

COPPINI GUIDO

(0423) Gli umoristi non fanno più ridere (Gazzetta del Popolo, 1-8-65).

(0424) Vadim parla di Barbarella (Corriere Mercantile, 18-10-65).

(0425) Humour da tutto il mondo a Bordighera (Gazzetta del Popolo, 27-7-68).

CORINALDESI ADRIANO

(0426) L'arcangelo karatè vince e dice crash (Settimana Incom n. 17, 1066).

CORMIO RAFFAELE

(0427) Tex Willer ha vent'anni (Eureka n. 7, maggio 1968).

CORRADI CORRADO

(0428) Mandrake entra all'Università (ABC n. 24, 14-6-64).

(0429) Il re della fantasia (TV Sorrisi e Canzoni n. 52, 25-12-66).

COSIMINI ELIANA

(0430) Più forte di Ercole nei fumetti uno scanzonato nipote di Maciste (Gazzetta del Popolo, 22-2-65).

COSTANTINI COSTANZO

(0431) Mandrake anti-Bond (Il Messaggero, 10-5-65).

(0432) Il film sposa il fumetto (Il Secolo XIX, 11-1-67).

0433

COUPERIE PIERRE

(0433) Roy Crane: un artista due eroi (Comics World n. 3, giugno 1968).

COZZI LUIGI

(0434) I fumetti dell'orrore (Kirk n. 12, giugno 1968).

(0435) Gordon come Carter (Kirk n. 18, dicembre 1968).

(0436) Help! (Kirk n. 19, gennaio 1969).

CREMASCHI INISERO

(0437) Diavolacci ma così, all'ingrosso (Corriere d'Informazione, 6-5-65).

CUESTA UGO

(0438) Problemi attuali della letteratura infantile e giovanile (in « Atti del Congresso del Sindacato Nazionale Autori e Scrittori »; Roma, 1940).

DAL COL MARIANO

(0439) Monica Modesty (Settimana Incom n. 31, 1-8-65).

DE CARLO VALENTINO

(0440) Superman al luna park (Gamma n. 16, marzo 1967).

DE CLARINICI SERGIO

(0441) I comics nella società dei consumi (Comma n. 6, dicembre 1968).

DE GAETANI GIOVANNI

(0442) Milton Caniff/Steve Canyon (Comics Club n. 1, aprile 1967).

DE GAETANI e CASTELLI vedi CASTELLI e DE GAETANI

DE GIACOMO FRANCO

(0443) Topolino (Linus n. 9, dicembre 1965).

(0444) Nerbini - Firenze (Linus n. 12, marzo 1966).

(0445) I fumetti inglesi dagli inizi al '30 (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

(0446) Fumetti e collezionisti (Linus n. 29, agosto 1967).

(0447) Come restaurare i vecchi « giornalini » (Linus n. 31, ottobre 1967).

(0448) Il caso Robinson (Linus n. 32, novembre 1967).

(0449) Francia e Italia: vite parallele del fumetto (Comicsrama n. 1).

(0450) Fumetti e turismo (Comicsrama n. 2).

(0451) La rivincita del fumetto (Comicsrama n. 3).

(0452) L'angolo del collezionista (Off-Side n. 1 e seg.).

DE GIACOMO, FERRARO, SALVUCCI

(0453) L'Audace (Linus n. 15, giugno 1966).

DE' ROSSIGNOLI EMILIO

(0454) La stampa per ragazzi prepara una generazione senza fantasia (La Tribuna, 5-1-58).

DE SANTIS CLAUDIO

(0455) I consumi hanno sposato il fumetto (Il Cittadino, 14-12-67).

DE TOMMASO VINCENZO

(0456) Confessioni di un adulto lettore di Topolino (I diritti della scuola n. 8, 1967).

DE TURRIS e FUSCO

(0457) Alex Raymond, mago della grafica (Oltre il Cielo n. 143, 1966).

(0458) Gli anni di Dick Fulmine (Linus n. 26, maggio 1967).

(0459) The Stupid New Orleans Jac Band (Linus n. 27, giugno 1967).

(0460) Barbarella/Jane (Kirk n. 7, gennaio 1968).

DE VILLI ALBERTO

(0461) I romanzi proletari dell'America (Dimensioni n. 4, aprile 1967).

DEL BIANCO BERTO

(0462) Gente che va e gente che viene nei fumetti di Paese Sera (Paese Sera, 25-10-60).

DEL BUONO ORESTE

(0463) Caro Vecchio Flash Gordon (Corriere d'Informazione, 1964).

(0464) All'Università Mandrake e Paperino (Settimana Incom n. 34, 1964).

(0465) Due scuole di narratori a fumetti (Pesci Rossi, luglio-aogsto 1947).

(0466) Flash Gordon (Linus n. 4, luglio 1965).

(0467) Dick Tracy c. Al Capone (Linus n. 3, giugno 1965).

(0468) Introduzione a « **Bibi Bibò** » (Garzanti, 1965).

(0469) Introduzione a « **Braccio di Ferro** » (Garzanti, 1966).

(0470) Introduzione a « **Felix Mio Mao** » (Garzanti, 1965).

(0471) Introduzione a « **Arcibaldo e Petronilla** » (Garzanti, 1966).

(0472) Il ritorno dei primi eroi della nostra infanzia (L'Europeo n. 46, 11-11-65).

(0473) Introduzione a « **Alice nel paese delle meraviglie** » (Milano Libri, 1967).

(0474) Copi, il teatro a fumetti (Linus n. 27, giugno 1967).

(0475) Il barone rosso (Alibaba n. 0, dicembre 1967).

(0476) Introduzione a « **Valentina** » (Milano Libri, 1968).

(0477) Introduzione a « **I polli non hanno sedie** » (Mondadori, 1968).

(0478) Il favoloso Bertoldo (L'Europeo n. 39, 1968).

(0479) Ma chi era Gordon? (Linus n. 44, novembre 1968).

(0480) Marmittone va alla guerra (Linus n. 48, marzo 1969).

(0481) Introduzione a « **Gli anni ruggenti di Topolino** » (Oscar n. 206, Mondadori, 1969).

(0482) Il mostruoso Yellow Kid (Linus n. 51, giugno 1969).

(0483) Gli happenings di Buster Brown (Linus n. 52, luglio 1969).

DELLA CORTE CARLO

(0484) « **I fumetti** » (Mondadori, 1961).

(0485) Nuovi eroi del fumetto (Avanti!, 23-8-55).

(0486) Si mordono la coda fumetti e cinema (Cinema, maggio 1956).

(0487) Da Gulliver a Superman (Il Caffè, maggio 1957).

(0488) Mickey Mouse aggiornato (Il Contemporaneo, 13-7-57).

(0489) L'Olimpo in quadricromia (La Lettura del medico, 1958).

(0490) Fumetti a peso d'oro (Avanti!, 3-2-59).

(0491) Meritano diffusione i fumetti intelligenti (Paese Sera, 3-9-59).

(0492) Gordon e Mandrake preannunziarono la fantascienza (Italia Domani, 8-11-59).

(0493) I fumetti in purgatorio (Ulisse, luglio 1961).

(0494) I comics in Italia, oggi (Almanacco Bompiani, 1963).

(0495) I generosi eroi che fanno amare la vita (Oggi n. 34, 20-8-64).

(0496) I fumetti (Amicizia Motta, settembre 1964).

(0497) Introduzione a « **Agente Segreto X 9** » (Ed. Spada, 1965).

(0498) I nostri amici di carta (Bella n. 7, 13-2-66).

(0499) Introduzione a « **Cino & Franco** » (Ed. Spada, 1967).

(0500) Sgt. Kirk (Kirk n. 1, luglio 1967).

(0501) Terry e i pirati (Kirk n. 1, luglio 1967).

(0502) Ernie Pike (Kirk n. 4, ottobre 1967).

(0503) Dall'Avventuroso a Eureka (Eureka n. 1, novembre 1967).

(0504) Una bella coppia (Eureka n. 2, dicembre 1967).

(0505) Allegri è Natale (Eureka Natale, dicembre 1967).

(0506) L'avventura, gli eroi (Smack! n. 1, febbraio 1968).

(0507) Johnny Hazard divertire, non convertire (Smack! n. 2, marzo 1968).

(0508) Fantascienza a strisce (Smack! n. 3, aprile 1968).

(0509) Il fumetto tranquillo (Smack! n. 4, maggio 1968).

(0510) Più detective che giornalista (Smack! n. 5, luglio 1968).

(0511) Paese che vai, sceriffo che trovi (Smack! n. 6, agosto 1968).

(0512) Introduzione a « **Arriva Andy Capp** » (Ed. Corno, 1968).

(0513) L'età d'oro: un mito? (Eureka n. 3, gennaio 1968).

(0514) Walt Disney, un anno dopo (Eureka n. 4, febbraio 1968).

(0515) Anche gli eroi (qualche volta) muoiono (Eureka n. 5, marzo 1968).

(0516) Appunti in margine (Eureka n. 6, aprile 1968)

(0517) Tex, il western made in Italy (Eureka n. 7, maggio 1968).

(0518) Umanità, anno zero (Eureka n. 8, giugno 1968).

(0519) Il fumettologo e il mercante (Eureka n. 9, luglio 1968).

(0520) Il fratellino di Tarzan (Eureka n. 10, agosto 1968).

(0521) I bambini terribili (Eureka n. 11, settembre 1968).
(0522) Il mondo di Hanna e Barbera (Eureka n. 12, ottobre 1968).
(0523) Un cronista tutto da ridere (Eureka n. 13, novembre 1968).
(0524) Anche i fumetti hanno il loro Goya (Eureka n. 14, dicembre 1968).
(0525) Com'è duro vivere nell'Eden (Eureka n. 15, gennaio 1969).
(0526) Bozzetto crede nei deboli (Eureka n. 16, febbraio 1969).
(0527) Il Western come gioco (Eureka n. 17, marzo 1969).
(0528) C'era una volta un re (Eureka n. 18, aprile 1969).
(0529) I balbettii del fumetto italiano (Eureka n. 19, maggio 1969).
(0530) Fanta-humour firmato emme-bi (Eureka n. 20, giugno 1969).
(0531) Fumetto e società (Tommy n. 3, dicembre 1968).
(0532) Il rilancio del cartellone (Tommy n. 5, febbraio 1969).
(0533) Il piccolo fiammiferaio (Tommy n. 7, aprile 1969).
(0534) Dibattito a tredici voci (Eureka Magnum, aprile 1969).
(0535) Almanaccando... (Eureka Almanacco, febbraio 1968).
(0536) Comics vecchi e nuovi (Eureka Vacanze, luglio 1968).
(0537) Strips a confronto (Eureka VIP, marzo 1969).
(0538) I sogni d'oro (Eureka Vacanze, luglio 1969).
(0539) Introduzione a Alan Ford (Ed. Corno, 1969).
(0540) Introduzione a « **45 colpi di Colt** » (Comix Box n. 1, 1969).
(0541) Introduzione a « **L'Uomo Mascherato** » (Eureka Pocket n. 1).
(0542) Introduzione a « **Mandrake** » (Eureka Pocket n. 2).
(0543) Introduzione a « **Gordon** » (Eureka Pocket n. 3).
(0544) Introduzione a « **Agente Segreto X9** » (Eureka Pocket n. 4).
(0545) Introduzione a « **Cino & Franco** » (Eureka Pocket n. 5).
(0546) Introduzione a « **Radio Pattuglia** » (Eureka Pocket n. 6).
(0547) Introduzione a « **Brick Bradford** » (Eureka Pocket n. 7).
(0548) I fumetti conquistano gli adulti (Panorama Medico n. 2, 1969).

DENNEY REUEL

(0549) La rivolta contro il naturalismo a fumetti (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

DESSY PAOLA

(0550) Clang! Smack! Crash! Batman sullo schermo (Big n. 23, 8-6-66).

DI AICHELBURG ULRICO

(0551) Ritorna il dottor Kildare (Radiocorriere n. 27, 4-7-65).

DI FEDERICO ORIO

(0552) Il latino a fumetti: tentativo di polemica verso la tradizione (Il Corriere del Pomeriggio, 17-7-67).

DINA ENNIO

(0553) Fumetti a teatro (Corriere Mercantile, 5-1-68).

DONAGGIO EMIO

(0554) Infelice Charlie Brown, il suo aquilone non vola (Stampa Sera, 13-12-68).

DONIZETTI PINO

(0555) Superman Nembo Kid (Comics, 1965).
(0556) Diagnostica medica e fumetto (Comunicazioni di massa n. 6, 1965).

EBLE KENNETH

(0557) I fumetti « seri » (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

ECO UMBERTO

(0558) Il mito di Superman e la dissoluzione del tempo (Archivio di Filosofia n. 1-2, 1962).
(0559) Superman coltiva la nostra pigrizia (Rassegna Medica n. 2, 1962).
(0560) Introduzione a « **Il complesso facile** » (Bompiani, 1962).
(0561) Fumetti e cultura (Rivista Italsider n. 3, 1963).
(0562) Introduzione a « **Arriva Charlie Brown** » (Milano Libri, 1964).
(0563) Lettura di Steve Canyon (in « Apocalittici e integrati »; Bompiani, 1964).
(0564) Il mito di Superman (in « Apocalittici e integrati »; Bompiani, 1964).
(0565) Il mondo di Charlie Brown (in « Apocalittici e integrati »; Bompiani, 1964).
(0566) Il fumetto intellettuale (Comics, 1965).
(0567) Il linguaggio e il fumetto (Comics, 1965).
(0568) Charlie Brown e i fumetti (Linus n. 1, aprile 1965).
(0569) Un eroe integrato (Marcatrè n. 14-15, 1965).
(0570) Ricordo di Vittorini (Linus n. 12, marzo 1966).
(0571) Introduzione a « **I boss media** » (Editori Riuniti, 1969).

EUDES DOMINIQUE

(0572) René Goscinny (Linus n. 13, aprile 1966).

FACCHINI e BARUZZI vedi BARUZZI e FACCHINI

FALASSI ALESSANDRO

(0573) Il Vangelo secondo i Peanuts (L'Avvenire d'Italia, 12-1-68).

FALESSI CESARE

(0574) Barbarella: molta fantasia - niente scienza (Oltre il Cielo n. 135, 1965).

FALLACI ORIANA

(0575) Ho speso miliardi per costruire il Lincoln che parla e si muove (L'Europeo n. 24, 9-6-66).

FANTIN GINO

(0576) « Carosello »: lo spettacolo in 100 secondi (Domenica del Corriere).

FARINA CORRADO

(0577) Valentina la figlia di Kafka (Men. n. 4, 27-1-69).
(0578) Il fumetto a una dimensione (Kirk n. 19, gennaio 1969).
(0579) Il pistolero/lo spaziale (Kirk n. 20, febbraio 1969).
(0580) Selene (Kirk n. 23, maggio 1969).
(0581) Il cavaliere inesistente (Kirk n. 24, giugno 1969).
(0582) Le superdonne dello schermo (Kirk n. 25, luglio 1969).

FAUST

(0583) I rumori disegnati (Domenica del Corriere, 19-4-59).

FAUSTINELLI MARIO

(0584) Davide, uno dell'Asso (Kirk n. 16, ottobre 1968).

FAVA CLAUDIO G.

(0585) Walt Disney un poeta intimista col talento dell'industriale (Corriere Mercantile, 16-12-66).
(0586) Age e Scarpelli fra linguistica e fumetto (Corriere Mercantile, 8-11-68).
(0587) Per i fumetti i milioni dei collezionisti e la sociologia degli accademici (Corriere Mercantile, 19-11-68).

FEIFFER JULES

(0588) The Spirit (Eureka n. 17, marzo 1969).

FENZO STELIO

(0589) Kiwi, il figlio della giungla (Kirk n. 5, novembre 1967).

FERRANDO NELIO

(0590) Un umorismo che nasce dalla paura (Rivista Italsider n. 6, 1964).

FERRARO EZIO

(0591) L'Agente Segreto X9 (L'Ardimentoso n. 2, 16-7-60).
(0592) Gordon (L'Ardimentoso n. 3, 16-18-60).
(0593) Rip Kirby (L'Ardimentoso n. 5-6-7, 1960).
(0594) Giorgio Ventura (L'Ardimentoso n. 8-9-10, 1960).
(0595) Principe Valentino (L'Ardimentoso n. 11, e seg.).
(0596) Storia del fumetto italiano (Capitan Audax; Ed. Corno n. 1 e seg.).
(0597) Fulmine e le donne (Collana Anni Trenta n. 10).
(0598) I nemici di Fulmine: Zambo (Collana Anni Trenta n. 12).
(0599) Barreira e Flattavion (Collana Anni Trenta n. 13).
(0600) I nemici di Fulmine: Maschera Bianca (Collana Anni Trenta n. 14).
(0601) La scomparsa di Walt Disney (Messaggero di S. Antonio n. 2, 1967).
(0602) L'influenza inglese sul fumetto in Europa (Messaggero di S. Antonio n. 3, marzo 1967).
(0603) I fumetti inglesi (Messaggero di S. Antonio n. 4, aprile 1967).
(0604) Il fumetto francese (Messaggero di S. Antonio n. 5, 6, 7/8, 1967).

0605

(0605) Il fumetto italiano (Messaggero di S. Antonio n. 9, settembre 1967).

(0606) Gli anni ruggenti del fumetto italiano (Messaggero di S. Antonio n. 10, ottobre 1967).

(0607) I giornalini a fumetti negli anni della tragedia italiana (Messaggero di S. Antonio n. 11, novembre 1967).

(0608) Il Messaggero dei ragazzi (Messaggero di S. Antonio n. 12, dicembre 1967).

(0609) I fumetti nel dopoguerra (Comicsrama n. 4).

(0610) Buck il primo (Kirk n. 2, febbraio 1968).

(0611) 7 volti per X9 (Kirk n. 10, aprile 1968).

(0612) La storia del giornalinismo italiano (Kirk n. 12, 14, 17 e 20, 1968).

FERRARO e BONO vedi BONO e FERRARO

FERRARO e BRUNORO vedi BRUNORO e FERRARO

FERRARO, SALVUCCI, DE GIACOMO vedi DE GIACOMO, FERRARO, SALVUCCI

FERRO MARISE

(0613) Ragazzi libri e fumetti (Stampa Sera, 9-12-60).

FINI e MASSARELLI

(0614) Alex Raymond (Sagittarius, maggio 1965).

(0615) Mandrake, l'uomo del mistero (Sagittarius, giugno 1965).

(0616) The Phantom (Sagittarius, luglio 1965).

(0617) Harold Foster (Sagittarius, agosto 1965).

FOLON J. M.

(0618) Bob Blechman (Linus n. 50, maggio 1969).

FORBICE A.

(0619) Non è un « cabaret » ma un « cabarik » (Il Lavoro, 5-2-66).

FORESTI R.

(0620) I giornali a fumetti e le letture educative per la gioventù (Puer. ott./nov. 1951).

FORTE GIOACCHINO

(0621) « **Gli eroi di carta** » (Edizioni Scientifiche Italiane, 1965).

(0622) I fumetti della guerra fredda (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

(0623) La « persuasione » a fumetti (Nord e Sud, aprile 1965).

FORTESS KARL

(0624) I fumetti come non-arte (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

FORTUNA PIERO

(0625) Questi fumetti... (Grazia n. 1361, 19-3-67).

FOSSATI FRANCO

(0626) Caillois, dalla fiaba alla science-fiction (Oltre il Cielo n. 139).

(0627) Dalle « comic strips » allo schermo (Oltre il Cielo n. 145, 1966).

(0628) Fantascienza minore (Fanzine n.u., 1967).

(0629) Le spiritose invenzioni che svelano il mondo (Corriere Mercantile, 2-6-67).

(0630) Incontro con il Sergente Kirk (Corriere Mercantile, 28-7-67).

(0631) Ha creato un mini-uomo per sconfiggere Superman (Corriere Mercantile, 5-9-67).

(0632) Il « nuovo » Topolino (Corriere Mercantile, 15-9-67).

(0633) Rip Kirby, cultura e redenzione (Corriere Mercantile, 22-9-67).

(0634) Batman, l'uomo pipistrello (Corriere Mercantile, 29-9-67).

(0635) Modesty Blaise (Corriere Mercantile, 6-10-67).

(0636) Barbarella e altre cose (Corriere Mercantile, 13-10-67).

(0637) Mandrake (Corriere Mercantile, 20-10-67).

(0638) Il mondo di Charlie Brown (Corriere Mercantile, 27-10-67).

(0639) Il sergente Kirk, « nuovo » western (Corriere Mercantile, 10-11-67).

(0640) Mandrake lavora per l'Intelligence Service (Corriere Mercantile, 20-11-67).

(0641) Ritorna il favoloso Asso di Picche (Corriere Mercantile, 8-12-67).

(0642) Natale a fumetti (Corriere Mercantile, 22-12-67).

(0643) Comics World (Corriere Mercantile, 26-1-68).

(0644) Incontro con Hugo Pratt (Comics World n. 1, 1968).

(0645) Superman, un personaggio eccezionale (Alto Adige, 11-6-68).

(0646) Superman 1938-1968 (Kirk n. 13, luglio 1968).

(0647) Perry Rhodan (Kirk n. 14, agosto 1968).

(0648) Superman, un discutibile campione degli oppressi (Corriere Mercantile, 5-8-68).

(0649) Batman (Kirk n. 26, agosto 1969).

FRANCHINI ROLANDO

(0650) Fumetti e didattica nella scuola moderna (Comunicazioni di massa n. 6, 1965).

FRANCHINI e BONO vedi BONO e FRANCHINI

FRANCHINI e CASTELLI vedi CASTELLI e FRACHINI

FRANCIOSA MASSIMO

(0651) Le nuvole sotto controllo (Lavoro Illustrato, marzo 1952).

FRASCATI GIAN PAOLO

(0652) Il più vecchio bambino del mondo: Disney (Eureka n. 4, febbraio 1968).

(0653) I genitori degli Antenati (Eureka n. 12, settembre 1968).

(0654) Le lenti di Punch (Tommy n. 1, ottobre 1968).

FRUTTERO e LUCENTINI

(0655) Prefazione a « **Il Mago Wiz** » (Mondadori, 1968).

(0656) Prefazione a « **L'antichissimo mondo di B. C.** » (Mondadori, 1965).

(0657) Prefazione a « **Il secondo libro di B. C.** » (Mondadori, 1969).

FUNGHI MARISA

(0658) I bambini terribili di Schulz (La Tribuna Illustrata n. 34, 1965).

FUSCAGNO CARLO

(0659) Il cocciuto Asterix (Radiocorriere n. 43, 23-10-66).

FUSCO SEBASTIANO

(0660) The Spectre (Kirk n. 20, febbraio 1969).

(0661) The Spider-Man (Kirk n. 21, marzo 1969).

(0662) Captain America (Kirk n. 23, maggio 1969).

(0663) Green Lantern (Kirk n. 25, luglio 1969).

FUSCO e DE TURRIS vedi DE TURRIS e FUSCO

GALVANO EUGENIO

(0664) Sono ironici ma anche sentimentali i fumetti dell'americano Lichtenstein (Gazzetta del Popolo, 26-1-68).

(0665) Un mondo delirante fra tragedia e farsa nei cartoons del Walt Disney giapponese (Gazzetta del Popolo, 20-1-68).

GANDINI GIOVANNI

(0666) Our Hero (Linus n. 49, aprile 1969).

GARRONI EMILIO

(0667) Fumetti e cultura di massa (Sapere, aprile 1965).

GASCA LUIS

(0668) Histoire des « comics » en Espagne (Comunicazioni di massa n. 6, 1965).

(0669) Filmografia di Tarzan (Comics Club n. 1, 1967).

(0670) Filmografia di Steve Canyon (Comics Club n. 1, 1967).

(0671) Bandes dessinées et publicité (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

(0672) L'Artiglio d'Acciaio (Kirk n. 13, luglio 1968).

GAZZARRI e CARPI vedi CARPI e GAZZARRI

GENOVESI GIOVANNI

(0673) Limiti e valore del fumetto (I Problemi della Pedagogia n. 5-6, 1964).

GEROSA GUIDO

(0674) Disney: nella sua favola la morte non c'era (Epoca n. 848, 1966).

GENTILINI MARIO

(0675) Introduzione a « **Le nostre prime leggendarie imprese** » (Mondadori, 1966).

(0676) Introduzione a « **Vita e dollari di Paperon de' Paperoni** » (Oscar n. 170, Mondadori, 1968).

(0677) Introduzione a « **Gli anni ruggenti di Topolino** » (Oscar n. 206, Mondadori, 1969).

GHELFI DARIO

(0678) Historietas a Cuba (Kirk n. 18, dicembre 1968).

(0679) I visitatori di un altro mondo (Kirk n. 21, marzo 1969).

(0678) Fumetti in classe (Didattica di Riforma n. 4, 1969).

(0679) I fumetti nella classe (Didattica di Riforma n. 7, 1969).

GHIROTTI GIGI

(0680) Siamo i maggiori produttori di fumetti con eroi diabolici (La Stampa, 25-9-68).

(0681) Uno svago da prendersi con misura (La Stampa, 26-9-65).

GIAMMANCO ROBERTO

(0682) « **Dialogo sulla società americana** » (Einaudi, 1964).

(0683) « **Il sortilegio a fumetti** » (Mondadori, 1965).

(0684) I fumetti contro Wall Street (L'Espresso n. 11, 14-3-65).

(0685) I comics: metodologia o merceologia? (Opera aperta, marzo-aprile 1965).

(0686) Alcune osservazioni sui comics nella società americana (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

GIANERI ENRNCO

(0687) « **Storia del cartone animato** » (Ed. Omnia, 1960).

GIANI RENATO

(0688) Fumetti e fumettismo (Comunità, aprile 1965).

GIARDINI CESARE

(0689) Burattini e marionette (Libertà, 18-12-68).

GILLIATT PENELOPE

(0690) Il mondo di Charlie Brown (Vita n. 460, 12-68).

GIORDANO ALBERTO

(0691) Considerazioni psicologiche sulla stampa a fumetti come mezzo di comunicazione di massa (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

GITTARDI MANFREDO

(0692) Benito Jacovitti (Kirk n. 24, giugno 1969).

GIUNTOLI ILIO

(0693) Giustificazione storica e psicologica del fumetto (Comunicazioni di massa n. 6, 1965).

GLORIOSO PAOLO

(0694) Fumetti e miti (Il Messaggero, 1964).

GOMBRICH .E H.

(0695) « **Arte e illusione** » (Einaudi, 1965).

GOODMAN ANTHONY

(0696) James Bond ha reso 50 milioni di dollari, ora si lancia Batman (Corriere Mercantile, 5-4-66).

GRALDI PAOLO

(0697) I sogni nel fumetto (Vie Nuove n. 10, 1967).

GRAZZINI GIOVANNI

(0698) Sono trenta, caro Paperino (Corriere d'Informazione, 1964).

GREGORIO ORESTE

(0699) La Tradotta questo caro compagno di trincea (Corriere Lombardo, 18-11-65).

GRIBAUDI BRUNO

(0700) Diventeremo tutti Nembo Kid? (ABC, 28-6-64).

GRIECO GIUSEPPE

(0701) Assolti con formula piena Pecos Bill e compagni (Corriere d'Informazione, 30-6-55).

GRIFFO LAURA

(0702) Sui fumetti convegno e un po' di contestazione (La Nazione, 16-11-68).

(0703) Le nuvolette « reazionarie » (La Nazione, 17-11-68).

(0704) E' finito a Lucca il Salone dei fumetti (La Nazione, 18-11-68).

GRIMALDI PATRICIA

(0705) Considerazioni su un campione di ragazzi dichiaratisi non lettori di « comics » (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, 1967).

GUALDO SERGIO

(0706) SOS, gli uomini hanno bisogno di Dracula (Settimana TV n. 22, 1966).

GUARDA GUIDO

(0707) Carosello è un fatto culturale (La Tribuna del Mezzogiorno 23-4-68).

(0708) Un nuovo personaggio per la pubblicità: Pappagone (Sipra-due n. 2, 1967).

GUITAR MARY ANN

(0709) Intervista a Caniff (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

HALL MARY H.

(0710) Intervista con Charles Schulz (L'Unità, 4-2-68).

HEIMER MEL

(0711) John Prentice & Fred Dickenson (Super Albo Spada n. 72, 1964).

(0712) Lee Falk (Super Albo Spada n. 55, 1963).

(0713) Paul Norris (Supp. Super Albo Spada n. 66, 1964).

(0714) Phil Davis (Mandrake n. 49, 1963).

(0715) Milton Caniff (Comics World n. u., 1966).

HOGBEN LANCELOT

(0716) « **Dalla pittura delle caverne ai fumetti** » (Mondadori, 1952).

HYDE CLARENCE BOB

(0717) Intervista con Hogarth (Comics World n. 1, ottobre 1967).

IVALDI NEDO

(0718) Immagine (Kirk n. 23, maggio 1969).

JEZER MARTIN

(0719) A che servono i Peanuts? (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

JOVINE VICO

(0720) Le « gaffes » del signor Jabot (Executive n. 1, aprile 1969).

(0721) Come fermare il ciclone Pravda (Executive n. 2, maggio 1969).

(0722) Il nuovo secolo di Cino e Franco (Executive n. 3, giugno 1969).

(0723) Un hamburger per Poldo (Executive n. 4, luglio 1969).

KELLY WALT

(0724) Come Pogo vede l'abominevole uomo delle nevi (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

KOTNIK DARA

(0725) Batman e Mao in camera da letto (Panorama n. 157, 18-5-67).

KRAAR LOUIS

(0726) I comics della crociata (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

KUNZLE DAVID

(0727) « **L'era di Johnson** » (Ed. La Pietra, 1968).

LACASSIN FRANCIS

(0728) Foster o la serenità, Hogarth o l'inquietudine (Comics Club n. 1, aprile 1967).

(0729) Alteration et transformation du heros de bandes dessinées (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

(0730) Introduzione a « **Diavoli e spinaci** » (Oscar n. 177, Mondadori, 1968).

LACASSIN e CAEN

(0731) L'esperienza di Federico Fellini (Comics n. 1, settembre 1966).

LAMBERTI BOCCONI M. R.

(0732) La narrativa a fumetti (I Problemi della Pedagogia n. 6, 1966).

LAURA ERNESTO G.

(0733) L'uomo bianco e il « terzo mondo » attraverso il personaggio di « The Phantom » (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

(0734) Topolino degli anni '30 (Comics Almanacco, 1967).

(0735) La stampa italiana a fumetti nel periodo fascista (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

(0736) Il Disney stampato (Bianco e Nero n. 7-8-9, Settembre 1967).

(0737) Walt Disney (Kirk n. 6, dicembre 1967).

LAVEZZOLO ANDREA

(0738) « Offenstadt » e « Picco & Toselli » (Kirk n. 14, agosto 1968).

(0739) Petrosino (Kirk n. 15, settembre 1968).

(0740) Jean d'Espie/Jean de la Hire (Kirk n. 17, novembre 1968).

(0741) Il mio amico Carlo Cossio (Kirk n. 20, febbraio 1969).

(0742) Ettore Boschi e le Arti Grafiche Monzesi (Kirk n. 22, aprile 1969).

(0743) Vincenzo Baggioli (Kirk, n. 25, luglio 1969).

LEONI MASSIMO

(0744) La simpatica storia dei fumetti (Lucky Nelson n. 2, 1965).

LETO GIOVANNI

(0745) Sono dei « mostri » ma spiritosi (Radiocorriere n. 16, 1966).

LEYDI ROBERTO

(0746) Il ritorno di Gordon Flash (L'Europeo, 10-8-64).

(0747) L'autore smascherato (L'Europeo, 7-3-1965).

(0748) Il trionfo del supercretino (L'Europeo, 14-4-66).

LONGATTI ALBERTO

(0749) I fumetti di Guido Crepax (Como, 1968).

LUCAS ULIANO

(0750) Riso verde (Vie Nuove n. 49, 3-12-64).

LUCE DINA

(0751) Arriva in TV l'Uomo Pipistrello (Settimana TV n. 43, 1966).

LUGLI ANTONIO

(0752) **« Storia della letteratura per l'infanzia »** (Sansoni, 1961).

LUCENTINI e FRUTTERO vedi FRUTTERO e LUCENTINI

LUNARI ENZO

(0753) Fra' Salmastro da Venegono (Linus n. 20, novembre 1966).

LUNARI GIGI

(0754) The London Charivari (Linus n. 11, febbraio 1966).

MACCARIO ANGELO

(0755) I fumetti sono una cosa seria (Corriere Mercantile, 18-2-65).

(0756) Ricavare gli argomenti della morale dalla geniale letteratura di certi fumetti (Il Secolo XIX, 30-7-68).

(0757) Al cecoslovacco Born la « palma d'oro » dell'umorismo (Il Secolo XIX, 1-8-68).

MAGLIETTO WILLIAM

(0758) Giustizia per i fumetti (Cinquedue, dicembre 1957).

(0759) La civiltà dei fumetti (Il Carabiniere, marzo 1967).

(0760) I fumetti (Tempo libero n. 11, novembre 1967).

MAIOLINO BEPPE

(0761) Umoristi di tutto il mondo ci difendono dalla noia (Il Lavoro, 29-7-66).

(0762) Una esemplare lezione è venuta dai paesi dell'Est (Il Lavoro, 4-8-66).

(0763) Aperto il salone dell'umorismo (Il Lavoro, 28-7-68).

(0764) Sociologia del fumetto (Il Lavoro, 31-7-68).

MANCIOTTI MAURO

(0765) Nel panorama delle comic-strips lo specchio della nostra società (Il Secolo XIX, 19-2-65).

(0766) I filosofi del fumetto (Il Secolo XIX, 25-9-66).

(0767) Cinema e società nei fumetti (Il Secolo XIX, 27-9-67).

(0768) Al Salone di Lucca i fumetti hanno contestato la cultura (Il Secolo XIX, 19-11-69).

MANISCO ESTELLA

(0769) Se muore un eroe dei fumetti piangono milioni di americani (Il Messaggero, 11-6-54).

MANNUCCI CESARE

(0770) Sociologia del fumetto (Il Mondo, 12-65).

(0771) Un diluvio di fumetti (Corriere della Sera, 24-3-65).

MARCHESI MARCELLO

(0772) Presentazione di **« Asterix il gallico »** (Mondadori, 1968).

(0773) Presentazione di **« Asterix e i Goti »** (Mondadori, 1969).

MARELLA LUCIANO

(0774) Avremo Batman in TV? (Vitt. n. 10, 16-3-67).

MARTELLI GIAMPAOLO

(0775) Il professor Mandrake (Vita n. 357, 10-2-66).

MARTINORI NATO

(0776) Fumetti che passione! (Vita n. 442, 28-9-67).

MASSARELLI e FINI vedi FINI e MASSARELLI

MASSARI GIOVANNI

(0777) I compagni dell'infanzia (Il Mondo, 24-2-63).

MAUGERI SALVATORE

(0778) La lunga storia del fumetto (L'Illustrazione del medico, n. 215).

MC GREAL DOROTHY

(0779) Il Burroughs sconosciuto (Comics Club n. 1, aprile 1967).

MC LUHAN MARSHALL

(0780) **« Gli strumenti del comunicare »** (Il Saggiatore, 1965).

MEI FRANCESCO

(0781) Patologia del fumetto (Opera aperta, marzo-aprile 1965).

MELEGARI VEZIO

(0782) Pier Lambicchi (Corriere dei Piccoli n. 3, 16-1-66).

(0783) In prigione Marmittone (Corriere dei Piccoli n. 5, 30-1-66).

(0784) Arcibaldo e Petronilla (Corriere dei Piccoli n. 10, 6-3-66).

(0785) Mio Mao (Corriere dei Piccoli n. 14, 3-4-66).

(0786) Buona Pasqua con gli eroi di mamma e papà (Corriere dei Piccoli n. 15, 10-4-66).

(0787) Bonaventura (Corriere dei Piccoli n. 19, 8-5-66).

(0788) E' già cominciato il loro futuro (Eureka n. 12, settembre 1968).

MERCER MARILYN

(0789) The Spirit (Eureka n. 17, marzo 1969).

MESSADIE' GERALD

(0790) Il decennio dell'erotismo (Le Ore n. 1, 6-1-66).

MILLO STELIO

(0791) Appunti sul fumetto fascista (Linus n. 10, gennaio 1966).

(0792) I fumetti in Jugoslavia (Comics World, n. 3, giugno 1968).

MINUZZO NERIO

(0793) La fidanzata del robot (L'Europeo n. 27, 6-7-67).

MORANDINI Morando

(0794) Tarzan ha 50 anni (ABC n. 7, 16-2-64).

MOSCA BENEDETTO

(0795) Anche i fumetti hanno la loro storia (L'Europeo, marzo 1957).

(0796) La biblioteca di papà (Corriere della Sera, 3-2-68).

MULLER ELSA

(0797) Le eroine salgariane (Kirk n. 6, dicembre 1967).

(0798) Il corsaro salgariano (Kirk n. 10, aprile 1968).

MUSCIO LILIANA

(0799) Omaggio a Raymond (Comic Art n. 4, 1966).

NATOLI DARIO

(0800) L'archivio italiano della stampa a fumetti (L'Unità, 19-2-65).

(0801) Fumetti di ieri e di oggi a Bordighera (L'Unità, 22-2-65).

(0802) I fumetti bombardati dai congressisti di Bordighera (L'Unità, 23-2-65).

(0803) Arriva Uup, cavernicolo curioso e progressista (L'Unità, 11-9-65).

(0804) Giammanco: il sortilegio a fumetti (L'Unità, 5-9-65).

(0805) Problemi di oggi: a morte il fumetto o viva il fumetto? (L'Unità, 2-1-66).

(0806) E' arrivato il fumetto dell'orrore (L'Unità, 30-1-66).

(0807) Fumetti: l'era dei classici (L'Unità, 27-2-66).

(0808) Il fumetto negli USA (L'Unità, 26-7-66).

(0809) Come Venezia il II Salone Internazionale dei Fumetti (L'Unità, 18-9-66).

(0810) Incontro con il prof. Volpicelli: il fumetto all'Università (L'Unità, 23-9-66).

(0811) II II Salone dei Comics a Lucca (L'Unità, 25-9-66).

(0812) Fascismo e antifascismo in dieci anni di fumetto italiano (L'Unità, 28-9-66).

(0813) Nei fumetti di Al Capp il mito dell'America (L'Unità, 6-11-66).

(0814) Humour Graphic (L'Unità, 22-11-66).

(0815) Novità nel microcosmo dei Peanuts: Frieda la conversatrice (L'Unità, 26-11-66).

(0816) Feiffer: un accusatore del nostro tempo (L'Unità, 4-12-66).

(0817) Da Bibì e Bibò agli Addams (L'Unità, 3-1-67).

(0818) Enzo Lunari e Guido Crepax (L'Unità, 9-2-67).

(0819) Cristiano e Isabella: discutono la vita a due recitando con i comics (L'Unità, 12-2-67).

(0820) Dalle origini ai nostri giorni: una esauriente storia dei comics (L'Unità, 1-6-67).

(0821) Il nuovo comic trionfa a Lucca (L'Unità, 1-7-67).

(0822) Confusione di interessi intorno al nuovo comic (L'Unità, 6-6-67).

(0823) Dalla stampa di informazione al fumetto nero (L'Unità, 16-7-67).

(0824) Bristow (L'Unità, 25-7-67).

(0826) Il mondo dei fumetti (Il Calendario del Popolo n. 269-270, 1967).

(0827) La Radio Pattuglia (Kirk n. 2, agosto 1967).

(0828) Guido Buzzelli si rivolta (Kirk n. 7, gennaio 1968).

(0829) Diabolik contesta (L'Unità, 16-11-68).

(0830) Comics: diavoli e spinaci (L'Unità, 16-11-68).

(0831) Fumetti a Lucca: Gulp! (L'Unità, 21-11-68).

(0832) Anche i re, brav'uomo, sono eguali (L'Unità, 2-1-69).

(0833) Gordon, come sei stanco (L'Unità, 9-1-69).

(0834) Le storie del signor Jabot e del signor Crépin: gli albori del fumetto (L'Unità, 8-2-69).

(0835) Jodelle: sesso e violenza (L'Unità, 21-2-69).

(0836) Il rifiuto di Mafalda (L'Unità, 26-3-69).

(0837) « Cuore » fra rabbia e gioco (L'Unità, 2-6-69).

(0838) I « boss media » di Gal (L'Unità, 13-6-69).

(0839) Un bravo ragazzo americano (L'Unità, 1-7-69).

NEBIOLO GINO

(0840) Il superuomo esaltato dai fumetti cinesi è un grigio antieroe inventato da Mao (Gazzetta del Popolo, 20-5-65).

NEWMAN PHILIP

(0841) Hanno un linguaggio universale i disegni di Saul Steinberg (Il Lavoro, 12-7-67).

NEWTON GORDON GEORGE

(0842) I bambini possono avere un effetto negativo sui fumetti? (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

NICOLAI RENATO

(0843) Disney (Vie Nuove n. 51, 22-12-66).

OBERTELLO NICOLETTA

(0844) L'apologia dell'esistenza di sicurezza nel mondo fanciullesco di Schulz (Comunicazioni di Massa n. 6, 1965).

ONGARO ALBERTO

(0845) L'Asso di Picche (Kirk n. 6, dicembre 1967).

(0846) Steve Canyon q venuto in Italia a trovare gli amici (L'Europeo, 12-6-69).

OPPO CIPRIANO

(0847) Origine di Topolino (L'Ora, 3-9-44).

ORECCHIA GIULIO

(0848) Processo al « super-k » (Gente n. 39, 1966).

ORIGLIA DINO

(0849) Psicologia del fumetto (Illustrazione scientifica, ottobre 1950).

ORLANDO RUGGERO

(0850) Dove corri, Charlie Brown? (L'Europeo, 24 gennaio 1965).

OSSICINI A.

(0851) Primi rilievi di una inchiesta sull'influenza del cinema e dei fumetti (Riv. Psicopat. Neuropsich., Psican., 20-33-52).

PACILLO UMBERTO

(0852) I cartoni animati non bastano ai ragazzi d'oggi (Radiocorriere n. 33, 1966).

PADERNI S.

(0853) L'immagine (Gazzetta di Modena, 2-2-53).

(0854) I fumetti come fenomeno culturale (Gazzetta di Modena, 13-7-53).

PAGLIARO ANTONIO

(0855) **« La parola e l'immagine »** (Napoli, 1957).

PASCAL DAVID

(0856) Burne Hogarth: il Michelangelo dei fumetti (Comics n. 1, settembre 1966).

PATANIA LUIGI

(0857) Satanik, Kriminal & C.: i valori se ne vanno in fumetto (L'Azione Giovanile, 13-4-65).

PEDROCCHI CARLO

(0858) Federico Pedrocchi (Linus n. 39, giugno 1968).

PELLEGRINI GIUSEPPE

(0859) Il processo ai fumetti dell'orrore (La Tribuna Illustrata, 2-10-66).

PEREGO MARIA

(0860) Topo Gigio & Popi (Kirk n. 14, agosto 1968).

PERINI MARIA GRAZIA

(0861) Identikit for President (Eureka n. 10, agosto 1968).

(0862) Incontro con Josè Luis Salinas (Eureka n. 13, novembre 1968).

(0863) Reg Smythe (Eureka n. 15, gennaio 1969).

(0864) Tom K. Ryan (Eureka n. 16, febbraio 1969).

(0865) 30 domande a Magnus e Bunker (Eureka n. 17, marzo 1969).

(0866) George Fett (Eureka n. 19, maggio 1969).

(0867) Magnus (Eureka n. 2, giugno 1969).

PEROTTI CARLA

(0868) I ragazzi di una scuola torinese fanno scuola disegnando i fumetti (Gazzetta del Popolo, 28-4-65).

(0869) Sono un po' di tutti le ansie di Charlie Brown (Gazzetta del Popolo, 19-5-68).

PESCATORI VITTORIO

(0870) Una bambina di nome Diabolik (ABC n. 9, 9-5-65).

PFEIFFER RENATA

(0871) Batman, l'eroe giusto e terribile (Ciao Amici n. 32, 14-9-66).

PICCOLI GIULIANO

(0872) La colpa non è di Pecos Bill (Cronache, 5-10-54).

PIETRONI PAOLO

(0873) Diabolik (Settimana TV n. 32, 1965).

PILLITTERI PAOLO

(0874) Nello spirito di Tolstoi e lontano dal fumetto (Avanti!, 23-12-67).

PINAN ROBERTO

(0875) Gli italiani non sanno ridere (Settegiorni n. 34, 4-2-68).

(0876) Dal 1948 in poi tutto è silenzioso (Settegiorni n. 35, 11-2-68).

(0877) Spenti nel cinema e nella TV la satira e l'umorismo (Settegiorni n. 36, 18-2-68).

PIVANO FERNANDA

(0878) **« America rossa e nera »** (Feltrinelli, 1964).

(0879) I fumetti hanno sessant'anni (Il Giorno, 13, 14, 17-9-57).

POLIMENI ITALO

(0880) Problemi economici dell'editoria (L'Osservatore di Borsa n. 1, 1967).

POLITZE HEINZ

(0881) Da Little Nemo a Li'l Abner (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

PORZIO DOMENICO

(0882) Fumetti a vele spiegate (Oggi n. 49, 9-12-65).

PRATT HUGO

(0883) Hugo Pratt (Kirk n. 6, dicembre 1967).

PRECI VALTER

(0884) Con Tintin abbracciate tutto il mondo (Vitt. n. 19, 1968).

PREVER GIORGIO

(0885) Alfy il robot (Kirk n. 6, dicembre 1967).

PREZZOLINI GIUSEPPE

(0886) Non c'è figura più popolare degli eroi dei fumetti americani (Tempo, 31-1-65).

PRONI RENATO

(0887) Il disoccupato più ricco del mondo (ABC n. 39, 18-10-68).

PROPP VLADIMIR

(0888) **« Le radici storiche dei racconti di fate »** (Einaudi, 1949).

(0889) **« Morfologia della fiaba »** (Einaudi, 1966).

PROSPERI PIERFRANCESCO

(0890) La batmobile (Kirk n. 5, novembre 1967).

PUCCIARELLI MAURO

(0891) Domenica con gli Addams (Settimana Incom n. 17, 1966).

QUADRIO ASSUNTO

(0892) La lettura dei comics quale fattore di integrazione nella pre-adolescenza (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, 1967).

(0893) I fumetti nella cultura del pre-adolescente (Ikon n. 61, 1967).

QUARANTOTTO CLAUDIO
(0894) Satanik, Kriminal, Fantax & C. (Il Borghese, 25-3-65).

QUILICI FOLCO
(0895) La verde vallata (Kirk n. 9, marzo 1968).

RANIERI TINO
(0896) La grande vacanza (Gamma n. 16, marzo 1967).

RAVA ENZO
(0897) I personaggi e noi (Noi Donne n. 22-23, 1966).
(0898) Un nuovo tipo di collezionismo: quello del giornalino a fumetti (Paese Sera, 25-9-66).

RAVONI MARCELLO
(0899) Il « gesto » argentino (Linus n. 47, febbraio 1969).

RE MARCO
(0900) Tarzan delle scimmie (Comics Club n. 1, aprile 1967).

REGGIANI S.
(0901) Andy Capp, il marito berrettone (L'Arena, 5-11-67).

RIMINI GIUSEPPE
(0902) I sogni nel fumetto (Settegiorni n. 28, 24-12-67).

RIONDINO FRANCO
(0903) Nessuna pietà per i bambini (I diritti della scuola n. 14, 1967).

RIZZO RENATO
(0904) Che fine ha fatto Sandokan? (Kirk n. 25, luglio 1969).

ROBINSON EDWARD
(0905) Chi legge i fumetti e perchè (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

RODARI GIANNI
(0906) Gordon ritorna (Paese Sera, 17-8-64).
(0907) I sessant'anni del Corrierino (Paese Sera, 17-11-68).

RODRIGUEZ MARIO
(0908) In teatro i fumetti di Feiffer (Corriere Mercantile, 28-12-67).

RONDOLINO GIANNI
(0909) Il festival internazionale di Mamaia (Linus n. 18, settembre 1966).
(0910) Cinema d'animazione ad Annecy (Sipradue n. 7, luglio 1967).
(0911) Feiffer: il fumetto e la critica politica (Comma n. 6, 1968).

RONFANI UGO
(0912) Viene dai fumetti l'ultimo successo della TV francese (Radiocorriere n. 23, 1967).
(0913) Ha il sorriso di un clown triste il nuovo umorismo francese (Il Giorno, 9-2-68).

RONSON ALBERT
(0914) Io non mi arrendo: tra un mesetto sarò di nuovo al lavoro (Oggi n. 49, 8-12-66).

ROSADA GUIDO
(0915) Quindici minuti di TV fatti a matita (Settimana Incom n. 21, 1966).

ROSE ARNOLD
(0916) L'equilibrio mentale dei giovani e la possibile influenza dei fumetti (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

ROSEMBERG HAROLD
(0917) « **La tradizione del nuovo** » (Feltrinelli, 1964).

ROSIGNOLI MARIA PIA
(0918) Topolino continua a farci ricordare con gratitudine papà Disney (Grazia, 1-1-67).

ROSSETTI ENRICO
(0919) Poesia e industria della favola (Radiocorriere n. 52, 1966).

ROTONDO FERNANDO
(0920) Il moralista al servizio del duca di Modena (I diritti della scuola n. 4, 1966).
(0921) A che punto è la « scienza » del fumetto? (L'Unità, 24-10-67).
(0922) Perchè i comics (Riforma della scuola n. 2, 1968).

ROVERE CARLO
(0923) L'orgia del terrore irrita l'ambasciata (ABC n. 19, 8-5-66).

RUBINO ANTONIO
(0924) Tavole a quadretti (Paperino, 18-8-38).

RUFFINI GIOVANNA
(0925) Immagini della nostra ansia nei fumetti di Charlie Brown (Il Corriere del Pomeriggio, 6-1-69).

RUM FRANCESCO
(0926) Salgari a fumetti nel dopoguerra (Comics Club n. u., giugno 1966).

RUSCONI MARISA
(0927) Il dottor Crepax, suppongo... (Linus n. 44, novembre 1968).

SACH ANNE
(0928) Nostalgia del vecchio fumetto (Sipra-uno, gennaio 1965).

SAENGER GERHART
(0929) Rapporti tra maschio e femmina nei fumetti americani (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

SALA ALBERICO
(0930) L'Esopo Walt Disney (Corriere d'Informazione, 16-12-66).

SALA PAOLO
(0931) Il supermanismo (Comics Club n. u., aprile 1966).
(0932) Intervista con Rolando Franchini (Comics Club n. 1, aprile 1967).

SALA e CASTELLI vedi CASTELLI e SALA

SALACCI ALBERTO
(0933) Come si disegna una « pin-up » (ABC n. 20, 16-5-65).

SALVUCCI, DE GIACOMO, FERRARO vedi DE GIACOMO, FERRARO, SALVUCCI

SALVUCCI e TRINCHERO
(0934) I periodici italiani a fumetti (Comics n. 1, settembre 1966).

SANSONI GINO
(0935) C'è nero e nero (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 6, 1967).

SANTUCCI LUIGI
(0936) I fumetti (L'educatore italiano, 20-12-57).

SATURNO VITO
(0937) Arrivano i vampiri (Settimana TV n. 16, 1966).

SAUNDERS ALLEN
(0938) Mary Worth e la società opulenta (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

SCOTTI PIETRO
(0939) Fumetti e catechesi (Comunicazioni di massa n. 6, 1965).

SCOTTO UGO
(0940) I fumetti di Mao (Kirk n. 19, gennaio 1969).

SEAL BASIL
(0941) Edwar Lear e il nonsense (Linus n. 21, dicembre 1966).
(0942) L'inimitabile George Cruikshank (Linus n. 45, dicembre 1968).

SELDES GILBERT
(0943) Elogio di Krazy Kat (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

SECCHI LUCIANO
(0944) Intervista con Gianluigi Bonelli (Eureka n. 7, maggio 1968).
(0945) A proposito di tavole rotonde (Eureka n. 15, gennaio 1969).
(0946) Fascicoli made in USA (Eureka, n. 16, febbraio 1969).
(0947) Will Eisner è Spirit (Eureka n. 17, marzo 1969).
(0948) V. T. Hamlin (Eureka n. 18, aprile 1969).
(0949) Solo due parole (Tommy n. 1, ottobrè 1968).
(0950) La Kelly School di Mell Lazarus (Tommy n. 3, dicembre 1968).
(0951) Metallurgicamente contestando (Tommy n. 5, febbraio 1969).
(0952) Robbins Hazard (Tommy n. 6, marzo 1969).
(0953) Astrattismo a strisce (Tommy n. 8, maggio 1969).
(0954) Style versus style (Eureka VIP, marzo 1969).

SEGRE GIANNI
(0955) Il circolo vizioso (Playmen n. 8, agosto 1969).
(0956) Oltraggio permanente (Playmen n. 4, aprile 1969).

SETTIMELLI LEONCARLO
(0957) I manifesti dell'altra America (Vie Nuove n: 39, 26-9-68).

SHANNON LYLE

(0958) Le opinioni di Little Orphan Annie e dei suoi amici (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

SHORT ROBERT

(0959) « **Il vangelo secondo i Peanuts** » (Ed. Gribaudi, 1968).

SILVA CARLO

(0960) In mostra a Bordighera la risata dei 5 continenti (Il Giorno, 27-7-68)

SIVORI G.

(0961) La stampa dei fumetti (Il Cittadino, 27-8-68).

SLINCKEY PAUL

(0962) Il seduttore stanco (ABC n. 19, 10-5-64).

SOAVI GIORGIO

(0963) Vita, anche sentimentale, di J. M. Folon (Linus n. 46, gennaio 1969).

SOLMI ANGELO

(0964) Disney aveva scoperto il bimbo che si nasconde in tutti noi (Oggi n. 52, 29-12-66).

SPECIALE LIBORIO

(0965) I personaggi dei fumetti stanno invadendo lo schermo (Momento Sera, 28-8-65).

SPEGNI FAUSTO

(0966) La rivolta degli umiliati (Settegiorni n. 6, 23-7-67).

SPINAZZOLA VITTORIO

(0967) Introduzione a « **Povero Charlie Brown** » (Milano Libri, 1964).

(0968) I fumetti sono gli eredi dei romanzi di appendice (Vie Nuove n. 42, 15-10-64).

(0969) Una terra ancora vergine per gli studiosi italiani (Vie Nuove n. 51, 17-12-64).

(0970) Braccio di Ferro e Charlie Brown entrano nel mondo della cultura (Vie Nuove n. 48, 26-11-64).

(0971) Barbarella (Vie Nuove n. 17, 29-4-65).

(0972) Fumetti: l'amore casalingo cede il posto ai nipoti di Fantomas (Vie Nuove n. 28, 15-7-65).

(0973) Non basta scagliare anatemi contro il sortilegio dei fumetti (Vie Nuove n. 45, 11-11-65).

(0974) James Bond è già vecchio (Vie Nuove n. 51, 23-12-65).

(0975) Manca l'eroe italiano nel mondo fumettologico (Vie Nuove n. 40, 6-10-66).

(0976) Da Gordon a Barbarella (Linus n. 1, aprile 1965).

(0977) Noi fumettomani (Linus n. 3, giugno 1965).

(0978) Mille violini per Narda (Linus n. 8, novembre 1965).

(0979) Pinocchio, addio! (Linus n. 24, marzo 1967).

(0980) Comic di protesta e fumetti d'appendice (Linus n. 28, luglio 1967).

(0981) Donne e fumetti (Linus n. 37, aprile 1968).

SPINA GIORGIO

(0982) Tutto un mondo di parole per tutti i nostri ragazzi (Il Lavoro, 1964).

STRINATI PIERRE

(0983) Bandes dessinées et surréalisme (Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

(0984) Le thème de la grotte dans les bandes dessinées (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

SULLEROT EVELYNE

(0985) Bandes dessinées et culture (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965)

SUZZARA PAOLO

(0986) Fumetti a muso duro (Ciaobig n. 8, 8-5-68).

(0987) Dalla Francia con umore (Ciaobig n. 9, 15-5-68).

(0988) La svolta italiana (Ciaobig n. 10, 22-5-68).

(0989) Fabbricanti di sorrisi nella valle di lacrime (Ciaobig n. 12, 1968).

TADINI EMILIO

(0990) Il disegno di Flash Gordon (Linus n. 4, luglio 1965).

(0991) Lo studio Orti (Linus n. 20, novembre 1966).

TEALDO SERGIO

(0992) Introduzione a « **Poppea** » (Ed. MEB, 1969).

TEDESCHI RUBENS

(0993) Assassini a « ferro freddo » (L'Unità, 12-2-67).

THOMAS BOB

(0994) « **L'arte dei cartoni animati** » (Mondadori, 1960).

(0995) E' morto Walt Disney re dei cartoni animati (Il Secolo XIX, 16-12-66).

TOLA LUIGI

(0996) Un hamburger per Poldo (Executive n. 4, luglio 1968).

(0997) Chi ha paura di Zio Paperone (Executive n. 7, ottobre 1968).

(0998) Le storie di Busch (Executive n. 8, novembre 1968).

(0999) Feiffer e il suo teatro (Jet n. 2, maggio 1969).

TONI ALCEO

(1000) Marionette che passione (La Notte, 21-11-67).

TORNABUONI LIETTA

(1001) Le vestali dell'orrore (L'Europeo n. 4, 1966).

TORRISI MAURIZIO

(1002) L'antibarbarella di Madame De Gaulle (Settimana Incom n. 45, 7-11-65).

(1003) Jodelle in rolls royce nella Roma di Augusto (Settimana Incom n. 1, 2-1-66).

TORTORA ENZO

(1004) I figli di 007, Sadik, Diabolik, Magik, Kriminal (La Nazione, 12-5-65).

TOSI FRANCO

(1005) Bond verrà spazzato via dall'insuperabile Batman? (Il Lavoro, 24-6-66).

(1006) Fumetti e cinema preavvisano la « liberazione » della donna? (Il Lavoro, 28-8-66).

TOTI GIANNI

(1007) Fantastoria quotidiana (Vie Nuove, 19-11-64).

(1008) Mandrake all'università, Steve Canyon nel Vietnam (Vie Nuove n. 10, 11-3-65).

(1009) Fumetti dal terzo mondo (Vie Nuove n. 34, 22-8-68).

TRAINI RINALDO

(1010) La tecnica dei comics italiani dal 1930 al 1943 (Comic Art n. 4, gennaio 1967).

(1011) Incontro con Lee Falk (Comic Art n. 3, ottobre 1966).

(1012) Il prodotto comics (Kirk n. 2, agosto 1967).

(1013) Indian River (Kirk n. 3, settembre 1967).

(1014) Tarzan: il mito della libertà (Kirk n. 6, dicembre 1967).

(1015) I copyrights (Kirk n. 9, marzo 1968).

(1016) Captain Easy (Kirk n. 12, giugno 1968).

(1017) Dottor Faust (Kirk n. 25, luglio 1969).

(1018) Damiani e i comics (Kirk n. 19, gennaio 1969).

(1019) Un riesame positivo (Almanacco Comics, 1968).

(1020) Introduzione a « **Jodelle** » (Ed. Giannini, 1968).

(1021) Disney Corporation (Kirk n. 27, settembre 1969).

TRAINI e TRINCHERO

(1022) 007 è figlio dei fumetti (Le Ore n. 18, 6-6-65).

(1023) L'America ride (amaro) di 007 (Il Travaso n. 20, 22-5-65).

(1024) « **I fumetti** » (Ed. Radar, 1968).

(1025) Topolino contro Bond (Hobby n. 0, novembre 1966).

(1026) Topolino e l'uomo nuvola (Hobby n. 1, dicembre 1966).

(1027) Tarzan contro Bond (Hobby n. 2, gennaio 1966).

(1028) Un fumetto indovinato: Saturnino Farandola (Hobby n. 3, febbraio 1967).

(1029) Ils sont fous ces romains (Hobby n. 4, marzo 1967).

(1030) Tarzan contro Bond (Comics Club n. 1, aprile 1967).

TRAINI, TRINCHERO, FABRIZI

(1031) Bibì e Bibò (Mondo Domani n. 22, 2-6-68).

(1032) Fortunello (Mondo Domani n. 26, 30-6-68).

(1033) Buster Brown (Mondo Domani n. 30, 28-7-68).

(1034) Cirillino (Mondo Domani n. 34, 25-8-68).

(1035) Arcibaldo e Petronilla (Mondo Domani n. 38, 22-9-68).

(1036) Il signor Bonaventura (Mondo Domani n. 42, 20-10-68).

TREVISANI GIUSEPPE

(1037) Il mondo a quadretti (Il Politecnico, 6-10-45).

(1038) Il giorno in cui morì De Amicis (Le Ore n. 34, 27-8-64).

(1039) Introduzione a « **Quadratino e i suoi amici** » (Garzanti, 1967).

(1040) Teatro e disegni di Dario Fo (Linus n. 31, ottobre 1967).

TRINCHERO SERGIO

(1041) « **I miei fumetti** » (Ed. Comic Art, 1967).

(1042) Introduzione a « **Il cavernicolo Uup** » (Ed. Comic Art, 1965).

(1043) Ritorno alla caverna (Momento Sera, 29-8-65).

(1044) Preistoria per tutti (Sagittarius n. 9, settembre 1965).

(1045) Il risveglio del dinosauro (Filatelia Italiana n. 10, 1965).

(1046) Proponiamo (Comic Art n. 1, marzo 1966).

(1047) Civiltà e anticonformismo (Comic Art n. 2, luglio 1966).

(1048) I periodici italiani a fumetti (Comics n. 1, 1966).

(1049) Un cavernicolo en tourist (Comic Art n. 3, ottobre 1966).

(1050) Incontro con Lee Falk (Comic Art n. 3, ottobre 1966).

(1051) La mitologia (Comic Art n. 4, gennaio 1967).

(1052) Trentamila pagine di fumetti (Comic Art n. 4, gennaio 1967).

(1053) Li'l Abner, trent'anni di suspense (Hobby n. 5, aprile 1967).

(1054) Il fumetto liberty (Hobby n. 6, maggio 1967).

(1055) I comics, un'offerta di differenziata fantasia (Comics Club n. 1, maggio 1967).

(1056) Trentamila pagine di fumetti (Quaderno de « Il Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

(1057) Cassius Clay (Kirk n. 2, agosto 1967).

(1058) I caratteristi (Kirk n. 3, settembre 1967).

(1059) Appunti sui fumetti di guerra (Collana Anni Trenta n. 9, 1967).

(1060) I cattivi e le eroine dei fumetti (Fichel Club n. 8-9, 1967).

(1061) Il tempo della nonna (Kirk n. 4, ottobre 1967).

(1062) Abbecedario dei fumetti (Ciccio & Franco n. 1 e seg.).

(1063) Ieri fantasia, domani realtà? (Kirk n. 5, novembre 1967).

(1064) Twiggy (Kirk n. 6, dicembre 1967).

(1065) Cinema & comics (Kirk n. 7, gennaio 1968).

(1066) Avai or not Avai (Kirk n. 8, febbraio 1968).

(1067) Il nonno di Barbarella è Buck Rogers (Smack! n. 3, aprile 1968).

(1068) Ridere, ridere, ridere (Kirk n. 10, aprile 1968).

(1069) Indovina chi viene a cena? (Kirk n. 14, agosto 1968).

(1070) L'eredità della vecchia guardia (Kirk n. 13, luglio 1968).

(1071) David Pascal (Kirk n. 15, settembre 1968).

(1072) Leonard Starr (Kirk n. 16, otobre 1968).

(1073) Cino & Franco (Kirk n. 17, novembre 1968).

(1074) Quando Topolino doveva guadagnarsi da vivere (Almanacco Comics, 1968).

(1075) Milton Caniff (Kirk n. 18, dicembre 1968).

(1076) L'abbacedario dei fumetti (Gli Sdragoli n. 1 e seg., 1968).

(1077) Il re del mare (Eureka Natale, dicembre 1968).

(1078) Topolino e Paperino (Mondo Domani n. 51, 22-12-68).

(1079) Libro bianco sul Salone di Lucca (Eureka n. 15, gennaio 1969).

(1080) Hogarth (Kirk n. 19, gennaio 1969).

(1081) Russell e Remington pre-fumetto yankee (Kirk n. 20, febbraio 1969).

(1082) Jerry Robinson e Dick Ericson (Kirk n. 22, aprile 1969).

(1083) Addio a Chinatown (Kirk n. 22, aprile 1969).

(1084) Fogli di notes: Poli, Raymond, Vichi (Kirk n. 23, maggio 1969).

(1085) Cronache di Topolinia (Kirk n. 24, giugno 1969).

(1086) I Saturniani e Barbra (Kirk n. 25, luglio 1969).

(1087) King Louis (Kirk n. 26 , agosto 1969).

(1088) Boob McNutt, Luciano Serra, Bayerino (Kirk n. 27, settembre 1969).

TRINCHERO e SALVUCCI vedi SALVUCCI e TRINCHERO

TRINCHERO e TRAINI vedi TRAINI e TRINCHERO

TRINCHERO, TRAINI, FABRIZI vedi TRAINI, TRINCHERO, FABRIZI

TROMBADORI ANTONELLO

(1089) La psicanalisi come fumetto (Vie Nuove n. 39, 29-9-66).

VALENTINI CHIARA

(1090) Aperta la caccia al fumetto « antico » (Corriere della Sera, 6-10-67).

VALENTINI E.

(1091) I fumetti (Didattica e metodologia della lettura, s. II n. 20.

VANKEER PIERRE

(1092) Quelques mots sur l'évolution des bandes dessinées en Belgique de 1946 à 1966 (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, 1967).

VENANTINO GIANNI

(1093) Bruno Bozzetto e i VIP (Kirk n. 15, settembre 1968).

VENE' GIAN FRANCO

(1094) Fantomas & Figlik (L'Europeo, 11-4-65).

VENTURELLI SILVIO

(1095) Fumetti che passioni (Novella n. 35, 27-8-64).

VERCELLONI ISA

(1096) Il vecchio Corrierino (Linus n. 23, febbraio 1967).

VERONELLI LUIGI

(1097) La ricetta di Arcibaldo (Il Giorno, 7-11-65).

VINCENTI LORENZO

(1098) Bastano cento secondi per divertire milioni di telespettatori (Oggi n. 25, 22-6-67).

(1099) Da quattro anni re Artù soffre la fame nel suo castello (Oggi n. 26, 29-6-67).

VITI CARLO

(1100) Sono tutti un po' « super » gli eroi della fantascienza (Il Telegrafo, 4-9-66).

VOLPI DOMENICO

(1101) La ricerca dei valori educativi nei « comics » (Quaderno de « I Problemi della Pedagogia » n. 9, giugno 1967).

VOLPICELLI ADRIANO

(1102) Processo alle tigri di carta (Bella n. 2, 8-1-67).

VOLPICELLI LUIGI

(1103) Aspetto psico-pedagogico della stampa periodica per ragazzi (in « Atti del Congresso Internazionale sulla Stampa periodica, la cinematografia e la radio per ragazzi »; Milano, 1952).

(1104) Dall'infanzia all'adolescenza (La Scuola, 1952).

(1105) Lettera a Bargellini sui fumetti (Puer, dicembre 1953).

(1106) Il linguaggio dei fumetti (Quaderni di Comunicazioni di massa n. 1, 1965).

VOLTA PABLO

(1107) Tempo di fumetti (Lo Smeraldo n. 4, 1965).

WARSHOW ROBERT

(1108) Intessuto di sogni (in « Sociologia del fumetto americano »; Bompiani, 1966).

WHITE e ABEL vedi ABEL e WHITE

WILLIAMSON AL

(1109) Introduzione a « **Flash Gordon** » (Garzanti, 1968).

WINCHESTER JAMES

(1110) La Air Force di Caniff (in « Citizen Caniff »; Ed. Kirk, 1969).

ZACCARIA ALFONSO

(1111) Ritratto di Paperino, Don Chisciotte del fumetto (La Sicilia, 16-12-67).

ZANGRANDO FIORELLO

(1112) Nasce in Toscana il Pinocchio Italiano (Il Gazzettino, 24-12-67).

ZANOTTO PIERO

(1113) Sulle nuvole delle storie a fumetti le testoline dei fanciulli d'oggi (Gazzettino Sera, 6-3-58).

(1114) Beppe, Cucciolo, Tiramolla nuovi idoli dei più piccini (Corriere di Trieste, 18-3-58).

(1115) Una breve inchiesta sui fumetti (Il Paese, 23-3-58).

(1116) Questi benedetti fumetti (Il Lavoro, 18-4-58).

(1117) Vita rigogliosa dei fotoromanzi (Il Paese, 23-5-58).

(1118) Fumetti amorosi e ragazze d'oggi (Il Lavoro, 26-5-58).

(1119) Questi benedetti fumetti (Enciclopedia Motta n. 106, 1958).

(1120) Un umorista ha ideato la scrittura a fumetti (Il Paese, 12-5-59).

(1121) Ricordo di George McManus (Enciclopedia Motta n. 150, 1959).

(1122) René Clair presenta i « Primi Eroi » (La Tribuna del Mezzogiorno, 18-2-63).

(1123) Les Pieds Nickelés ritornano in un film (Il Gazzettino, 10-11-64).

(1124) Mandrake e Barbarella sullo schermo (Corriere del Giorno, 31-3-65).

(1125) La BB della fantascienza (Nazione Sera, 1-4-65).

(1126) Mandrake in film (Il Gazzettino, 21-4-65).

(1127) Barbarella piace alle teste d'uovo (Il Gazzettino, 21-9-65).

(1128) Fumetti e cinema (La Biennale n. 57/58, settembre 1965).

(1129) Tornano gli eroi di carta (La Tribuna del Mezzogiorno, 12-11-65).

(1130) Il ritorno di Fortunello (Nazione Sera, 13-11-65).

(1131) Fumetto e cinema si mordono la coda (Il Gazzettino, 14-11-65).

(1132) La società americana specchiata nei fumetti (La Tribuna del Mezzogiorno, 17-11-67).

(1133) A proposito di un film su Barbarella (Corriere del Ticino, 20-11-65).

(1134) Walt Kelly presenta Pogo (La Tribuna del Mezzogiorno, 31-12-65).

(1135) La civiltà delle immagini è fatta anche di questi fumetti (La Nuova Sardegna, 2-1-66).

(1136) In Mr. Spaghetti i difetti degli italiani (Il Gazzettino, 11-1-66).

(1137) Combattiamo con i dadi la battaglia di Waterloo (Nazione Sera, 15-2-66).

(1138) Almanacco Linus con Bibì Cianuro (La Tribuna del Mezzogiorno, 25-2-66).

(1139) Una candelina per i Peanuts (Nazione Sera, 17-5-66).

(1140) I fumetti in Francia (Corriere del Giorno, 14-7-66).

(1141) Anche i francesi hanno il loro « Linus » (Nazione Sera, 12-7-66).

(1142) Ammira Chaplin il padre di Li'l Abner (Nazione Sera, 26-7-66).

(1143) La vetrina dell'insolito (Nazione Sera, 30-7-66).

(1144) I comics esistono! (Corriere del Giorno, 18-8-66).

(1145) Anche gli uomini di cultura sono influenzati dai fumetti (Il Gazzettino, 25-9-66).

(1146) Il festival di Mandrake (Il Gazzettino, 26-9-66).

(1147) Il ritorno di Topolino anni trenta (Nazione Sera, 27-9-66).

(1148) Chi vuole uccidere Jessie? (Linus n. 19, ottobre 1966).

(1149) Il cavernicolo Uup (Corriere del Giorno, 25-10-66).

(1150) E' riapparso Topolino, l'eroe di Walt Disney (Il Lavoro, 8-10-66).

(1151) Lucca: 2° Salone Internazionale dei Comics (Sipradue n. 11, 1966).

(1152) Ritornano altri eroi del fumetto (Nazione Sera, 22-11-66).

(1153) Chi vuole uccidere Jessie? (Pianeta n. 13, nov.-dic. 1966).

(1154) Ritorna il nonno dei comics di fantascienza (Nazione Sera, 20-12-66).

(1155) Ritorna Zazie camuffata da comics (Nazione Sera, 24-12-66).

(1156) « **L'impero di Walt Disney** » (Ed. Radar, 1966).

(1157) « **Disegni e pupazzi animati di ieri e di oggi** » (I quaderni della Rivista del Cinematografo n. 12, 1966).

(1158) E' nata a Parigi la cugina di Barbarella (Nazione Sera, 21-1-67).

(1159) Il provocatorio candore di Charlie Brown (Corriere del Giorno, 8-3-67).

(1160) Costerà quanto « La Bibbia » il film di Barbarella (Il Gazzettino, 9-3-67).

(1161) Quando Topolino strizza l'occhio a Verne (Il Gazzettino, 20-3-67).

(1162) I fumetti politico-sociali negli Stati Uniti (La Nuova Sardegna, 21-3-67).

(1163) Due serials degli anni trenta (La Biennale n. 61, marzo 1967).

(1164) Planète presenta i fumetti capolavoro (Il Piccolo, 9-5-67).

(1165) Ritorna in America il Gordon che entusiasmò negli anni trenta (Il Gazzettino, 15-5-67).

(1166) Superman, Batman & Compagni (Il Gazzettino, 5-6-67).

(1167) I fumetti di Trinchero (Il Piccolo, 9-6-67).

(1168) Ribolle di iniziative il calderone dei fumetti (Nazione Sera, 17-6-67).

(1169) I fumetti nella science-fiction: si rinnova il mito di Atlantide (Il Gazzettino, 22-6-67).

(1170) Lucca: 3° Convegno dei Comics (Sipradue n. 6, giugno 1967).

(1171) « **La fantascienza** » (Ed. Radar, 1967).

(1172) Si inaugura a Lucca il 3° Salone dei fumetti (Il Gazzettino, 30-6-67).

(1173) I maestri del fumetto (Il Gazzettino, 30-6-67).

(1174) La guerra nei fumetti (Il Gazzettino, 2-7-67).

(1175) Arriva Tarzan (Paese Sera, 11-7-67).

(1176) Al Capp riduce gli uomini alle dimensioni di un verme (Il Gazzettino, 17-7-67).

(1177) Il terrestre Jeff Hawke pedina di un gioco cosmico (Il Gazzettino, 24-7-67).

(1178) In volume le proteste del mezzemaniche Bristow (Il Gazzettino, 3-8-67).

(1179) Esplorano il nostro mondo i moderni poeti del fumetto (Il Gazzettino, 16-9-67).

(1180) Fu fascista in camicia bianca il forzutissimo Dick Fulmine? (Il Gazzettino, 11-11-67).

(1181) I fantacomics (Kirk n. 3, settembre 1967).

(1182) Brass & Crepax col cuore in gola (Kirk n. 5, novembre 1967).

(1183) Cartoons made in Japan (Linus n. 32, novembre 1967).

(1184) La storia del fumetto italiano dal cattivo Rebo a Neutron (Il Gazzettino, 21-11-67).

(1185) Il tout-Paris legge Tarzan (Il Piccolo, 24-11-67).

(1186) Quadratino e amici (Nazione Sera, 8-12-67).

(1187) Da Little Nemo a Tenebrax (Il Gazzettino, 31-12-67).

(1188) Nei fumetti di Hogarth il ritorno di Tarzan (Il Gazzettino, 15-1-68)

(1189) Un Pinocchio a fumetti (Il Gazzettino, 24-1-68).

(1190) Jules Feiffer dai comics al palcoscenico (Corriere del Ticino, 27-1-68).

(1191) I Pagot Brothers (Linus n. 34, gennaio 1968).

(1192) I comics di fantascienza (Nova SF n. 4, gennaio 1968).

(1193) Il complesso facile di Bernard e Dorothy (Kirk n. 7, gennaio 1968).

(1194) Parigi riscopre Tarzan (Nazione Sera, 2-1-68).

(1195) « Eureka » al microscopio (Corriere del Giorno, 4-1-68).

(1196) Ogni mese una raccolta di « comics » (La Nuova Sardegna, 10-1-68).

(1197) Il ritorno di Tarzan (Il Gazzettino, 15-1-68).

(1198) Fumetti alla ribalta (Il Piccolo, 9-2-68).

(1199) Ed ora « Smack! » (Nazione Sera, 13-2-69).

(1200) Zavattini si diverte a ritrarsi con lo spray (Il Gazzettino, 2-3-68).

(1201) Jules Feiffer: dai comics al palcoscenico (Rivista del Cinematografo n. 2/3, 1968).

(1202) Ha disegnato Pinocchio a fumetti (Corriere del Ticino, 6-3-68).

(1203) Venezia si trasfigura nei fumetti per tutti (Il Gazzettino, 9-3-68).

(1204) Anche da noi c'è un pubblico (Rivista del Cinematografo n. 4, 1968).

(1205) La nuda Phoebe spirito del tempo (Corriere del Giorno, 19-4-68).

(1206) Fumetto stile hippie dedicato agli adulti (Il Piccolo, 28-4-68).

(1207) L'inondazione di Firenze frutto della vendetta di Dante (La Nuova Sardegna, 3-5-68).

(1208) L'astronave pirata (Corriere del Giorno, 14-5-68).

(1209) Scafandri seicenteschi per i pirati del futuro (Il Gazzettino, 27-5-68).

(1210) « L'astronave pirata » di Crepax (Pianeta n. 22, 1968).

(1211) Venezia pubblicizzata dai fumetti (Sipradue n. 3, 1968).

(1212) Un romanzo-fumetto nei pensieri di Zavattini (Il Piccolo, 3-6-68).

(1213) 2 Copi + 1 Topor (Corriere del Giorno, 14-6-68).

(1214) I polli non hanno sedie (Corriere del Ticino, 15-6-68).

(1215) Un fumetto adulto: Phoebe (Nazione Sera, 18-6-68).

(1216) Asterix in libreria (Rivista del Cinematografo n. 6/7, 1968).

(1217) Ritornano in Francia « Les Pieds Nickelés » (Corriere del Giorno, 19-7-68).

(1218) Comics World: fanzine dei fumetti (Corriere del Giorno, 27-7-68).

(1219) L'umorismo surrealista di Copi (Nazione Sera, 6-8-68).

(1220) I polli non hanno sedie (Pianeta n. 23, 1968).

(1221) Doppio omaggio a Gordon Flash (Il Gazzettino, 12-8-68).

(1222) Pescano con acume nel pozzo dei fumetti (Il Piccolo, 15-8-68).

(1223) Anche un volume sui fumetti (Corriere del Giorno, 20-8-69).

(1224) Nuova invasione gallica (Kirk n. 14, agosto 1968).

(1225) Il ritorno di Bob Star (Nazione Sera, 10-9-68).

(1226) Les Pieds Nickelés (Il Piccolo, 25-7-68).

(1227) Bordighera è tornata ai fumetti (Rivista del Cinematografo n. 9, 1968).

(1228) Il trapianto del trauma (Pianeta n. 24, settembre-ottobre 1968).

(1229) Parliamo ancora di me (Linus n. 43, ottobre 1968).

(1230) Un volume sui fumetti di Traini e Trinchero (Il Gazzettino, 18-10-68).

(1231) La narrativa grafica di « Phenix » (Il Gazzettino, 23-10-68).

(1232) La venezia delle strisce (Kirk n. 16, ottobre 1968).

(1233) C'è tutto sullo charme delle eroine dei fumetti (Il Piccolo, 5-11-68).

(1234) Si apre oggi il Salone Internazionale dei Comics (Il Gazzettino, 16-11-68).

(1235) Contestazione a Lucca (Il Gazzettino, 17-11-68).

(1236) Poche le vere novità al concorso dei fumetti (Il Gazzettino, 17-11-68).

(1237) Contestati i fumetti (L'Avvenire d'Italia, 20-11-68).

(1238) Contestati i fumetti (L'Adige, 27-11-68).

(1239) Torna dopo 32 anni il fumetto fantascientifico ideato da Zavattini (Corriere del Giorno, 30-11-68).

(1240) « **I disegni animati** » (Ed. Radar, 1968).

(1241) Saturno contro la Terra (Pianeta n. 25, 1968).

(1242) Lucca contestata (Rivista del Cinematografo n. 12, dicembre 1968).

(1243) Fantascienza di Zavattini (Il Gazzettino, 18-12-68).

(1244) Gordon per nostalgici (Il Piccolo, 18-12-66).

(1245) Dallo schermo ai fumetti (in « **Le comiche di una volta** »; Ed. Radar, 1968).

(1246) I primi eroi di carta tornano per il « corrierino » (Voce di San Marco, 21-12-68).

(1247) I bilderbogen di Bosch e Toepffer (Il Gazzettino, 30-12-68).

(1248) A caccia del protofumetto (Rivista del Cinematografo n. 1, 1969.

(1249) Sono i pionieri dei fumetti d'oggi (L'Avvenire, 8-1-69).

(1250) Funny Valentina di Guido Crepax (Corriere del Giorno, 17-1-69).

(1251) Non invecchia mai la fantascienza di Gordon (L'Avvenire, 18-1-69).

(1252) Si è fatta adulta l'eroina di Crepax (Il Gazzettino, 27-1-69).

(1253) « Valentina » di Guido Crepax (Pianeta n. 26, 1969).

(1254) Ritornano per i nostalgici Mandrake, Gordon e l'Uomo Mascherato (Rivista del Cinematografo n. 2, 1969).

(1255) Charlie Brown a Rapallo (Linus n. 47, febbraio 1969).

(1256) Fantabulous (Kirk n. 20, febbraio 1969).

(1257) Clak in vista per i fumetti di Zavattini (Stampa Sera, 3-2-69).

(1258) Il cinema assorbe il fumetto (L'Avvenire, 25-2-69).

(1259) Cinema-fumetto di Tinto Brass (L'Adige, 26-2-69).

(1260) Flash Gordon (Pianeta n. 27, 1969).

(1261) Out! (Kirk n. 22, aprile 1969).

(1262) Mafalda, la contestataria (Nazione Sera, 22-4-69).

(1263) Torna Virus, il « savant fou » di Molino (Corriere del Giorno, 23-4-69).

(1264) Non capivano i fumetti i censori in camicia nera (L'Avvenire, 24-4-69).

(1265) Ritornano nei pockets l'Uomo Mascherato e Mandrake (Il Gazzettino, 24-4-69).

(1266) Citizen Caniff all American (Rivista del Cinematografo n. 5, 1969).

(1267) La petulante Mafalda satireggia la piccola borghesia sudamericana (Il Gazzettino, 14-5-69).

(1268) Esotismo e militarismo di Caniff coi suoi Terry e Steve Canyon (Il Gazzettino, 14-5-69).

(1269) Jodelle e Pravda simboli di sogno riflettono aspetti della realtà odierna (Il Gazzettino, 27-5-69).

(1270) Les Pieds Nickelés e gli anni ruggenti di Topolino (Rivista del Cinematografo n. 6, 1969).

(1271) Goal! (Kirk n. 24, giugno 1969).

(1272) Topolino ha quarant'anni suonati ma si ristampa la sua infanzia (Il Gazzettino, 3-6-69).

(1273) Milton Caniff: un nostalgico alla John Ford (Corriere del Giorno, 5-6-69).

(1274) Dopo 35 anni ritorna l'audacissima Radio Pattuglia (Il Gazzettino, 15-6-69).

(1275) Settegiorni con Walt Disney e i suoi allegri personaggi (L'Avvenire, 27-6-69).

(1276) Un altro simpatico cavernicolo tra i personaggi di Johnny Hart (Il Gazzettino, 29-6-69).

(1277) I divi degli anni trenta in un classico cartoon disneyano (Il Gazzettino, 17-7-69).

(1278) L'Esopo moderno che parlò all'uomo medio americano (L'Avvenire, 1-7-69).

(1279) Un Disney tutto musicale per concludere Verona (Il Gazzettino, 4-7-69).

(1280) « Virus » il genio malefico creato da Molino (Il Piccolo, 5-7-69).

(1281) A Verona novanta fantasie di un poeta chiamato Disney (L'Avvenire, 8-7-69).

(1282) Due alla ricerca del tempo perduto (Il Gazzettino, 6-7-69).

(1283) Brick Bradford in Italia si chiamò Ventura (Il Gazzettino, 14-7-69).

(1284) Per disegnare le avventure di Dan Cooper il belga Weinberg è andato a Cape Kennedy (Il Gazzettino, 21-7-69).

(1285) La Valentina di Guido Crepax (Il Gazzettino, 29-7-69).

(1286) Mickey Mouse & C. a Verona (Linus n. 53, agosto 1969).

(1287) Sesto grado (Kirk n. 26, agosto 1969).

ZAPPONI BERNARDINO

(1288) L'umorismo del silenzio (Il Delatore n. 3, 1964).

(1289) Mandrake dall'antiquario (L'Espresso, 18-2-68).

ZOCARO ETTORE

(1290) I nuovi eroi dello schermo (Sogno n. 36, 5-9-65).

(1291) Perry Mason e il dottor Kildare (Sogno n. 43, 24-11-65).

ZOLLA ELEMIRE

(1292) Storia del fumetto (Gazzetta del Popolo, 1-12-60).

ZORZOLI G. B.

(1293) Fantascienza minorenne (Linus n. 2, maggio 1965).

ZUCCONI GUGLIELMO

(1294) Ragazzini e signore-bene divorano i fumetti dell'orrido (Domenica del Corriere n. 14, 4-4-65).

ANONIMI 1963

(1295) Spunta il sole per gli amici di Gordon (Panorama n. 15, 1963).

(1296) Le utopie (Rivista Italsider n. 6, 1963).

ANONIMI 1964

(1297) Il terzo libro di Charlie Brown (ABC n. 45, 8-11-64).

(1298) Ritorna Sergio Tofano nei panni di Bonaventura (Radiocorriere, 28-6-64).

(1299) Un film su Mandrake (Mandrake n. 61, 26-4-64).

(1300) I comics all'Università (Supp. Super Albo n. 86, 24-5-64).

(1301) Riso verde (Vie Nuove n. 49, 3-12-64).

ANONIMI 1965

(1301) Tutto Walt Disney (Radiocorriere n. 51, 19-12-65).

(1302) Walt Disney a Milano (Topolino n. 519, 7-11-65).

(1303) A 78 anni dalla nascita parliamo dei « fumetti » (Mezzogiorno d'Oggi, 12-4-65).

(1304) Il I Salone Internazionale dei Comics (Linus n. 1, aprile 1965).

(1305) I giovani e l'avventura (TV Sorrisi e Canzoni n. 4, 23-1-65).

(1306) Il Salone Internazionale dell'umorismo a Bordighera (Corriere Mercantile, 28-7-65).

(1307) BB in tuta d'argento sarà Selene (Il Giorno, 21-11-65).

(1308) Guerra ai fumetti diabolici che esaltano folli criminali (Gazzetta del Popolo, 19-10-65).

(1309) Vita grama per Sadik e Fantax (Corriere Lombardo, 20-10-65).

(1310) Jean Sorel sarà Diabolik (Il Secolo XIX, 31-7-65).

(1311) E' di turno Diabolik (Vie Nuove n. 45, 11-11-65).

(1312) Ogni botto un morto (La Notte, 4-12-65).

(1313) Assolti i fumetti di Kriminal (Corriere Mercantile, 26-1-65).

(1314) Sono in attesa di James Bond per fargli fare una brutta figura (Corriere Mercantile, 7-8-65).

(1315) Topolino che passione! (Topolino n. 477, 17-1-65).

(1316) Il trucco c'era (Grand Hotel n. 1017, 18-12-65).

(1317) Walter Chiari Sadik per amore (Corriere Mercantile, 29-9-65).

(1318) Gli autori dei fumetti hanno ucciso James Bond (Corriere Mercantile, 5-10-65).

ANONIMI 1966

(1319) Gli eroi e gli anti eroi dell'avventura (TV Sorrisi e Canzoni n. 11, 13-3-66).

(1320) Bonaventura di Sto visto da Paolo Poli (Il Secolo XIX, 2-2-66).

(1321) La macabra crudeltà con effetti comici (La Notte, 15-4-66).

(1322) Dal « New Yorker » ai teleschermi (Corriere Mercantile, 13-4-66).

(1323) Batman autentico (Ciao Amici n. 10, 17-4-66).

(1324) Bordighera, anche questo è un messaggio di pace (Il Secolo XIX, 28-7-66).

(1325) Giro del mondo come Flash Gordon (Corriere Mercantile, 16-3-66).

(1326) Che carriera gli eroi dei fumetti (Classici Audacia n. 33, 1966).

(1327) Follie in America per gli eroi dei fumetti (Superman n. 531).

(1328) Il colossale successo di Nembo Kid nella commedia musicale presentata a New York (Superman n. 534).

(1329) Superman e la televisione (Superman n. 536).

(1330) America 1966: è scoppiata la Bat-mania (Superman n. 535).

(1331) La scuola inglese (Linus n. 14, maggio 1966).

(1332) La civiltà del cavallo (Linus n. 18, settembre 1966).

(1333) C'è una grammatica anche per i fumetti (Paese Sera, 27-8-66).

(1334) Quattro intellettuali americani dicono no alle bombe (Vie Nuove n. 27, 7-7-66).

(1335) Raggiungono il miliardo i lettori dei «fumetti» (Corriere Philips, giugno 1966).

(1336) Batman anche in Italia (Famiglia Cristiana n. 41, 9-10-66).

(1337) Un secondo rinvio per i fumetti neri (Il Giorno, 29-10-66).

(1338) Batman (Famiglia Cristiana n. 51, 18-12-66).

(1339) Per scopi di beneficenza quasi la metà del patrimonio di Disney (Il Messaggero, 23-12-66).

(1340) Dibattito sui fumetti al Salone internazionale dei Comics a Lucca (Il Secolo XIX, 25-6-66).

(1341) I giornalisti lombardi contro i fumetti malsani (Il Secolo XIX, 29-10-66).

(1342) Precauzioni per Batman alla TV britannica (Il Corriere del Pomeriggio, 31-10-66).

(1343) Hal Foster (Valiant n. 30, 13-8-66).

(1344) Mamma gatta (ABC n. 33, 14-8-66).

(1345) Lotta aperta contro i fumetti neri (Corriere Mercantile, 22-9-66).

(1346) Parola d'ordine: Mickey Mouse e fu lo sbarco di Normandia (La Nazione, 24-9-66).

(1347) Un secondo rinvio per i fumetti neri (Il Giorno, 29-10-66).

(1348) Casa dolce casa (Novella 2000 n. 51, 18-12-66).

(1349) Omaggio a Disney (Corriere d'Informazione, 22-12-66).

ANONIMI 1967.

(1350) A cavallo della tigre (ABC n. 4, 22-1-67).

(1351) Disperazione con sorpresa (Il Giorno, 27-4-67).

(1352) Lone Sloane il fumetto più audace del mondo (Kent n. 1, 1967).

(1353) Mitologie del nostro tempo (Siprauno n. 3, maggio 1967).

(1354) L'immagine, espressione di civiltà (Siprauno n. 2, marzo 1967).

(1355) Quattordici vestiti tutti stravaganti (Il Giorno, 8-2-67).

(1356) Per i fumetti neri dure condanne (Il Giorno, 9-2-67).

(1357) Anche i fumetti possono servire (Il Cittadino, 18-7-67).

(1358) Forse nei fumetti la nostalgia dell'infanzia perduta (Corriere Mercantile, 11-9-67).

(1359) E' fragile Barbarella, vamp moderna (Corriere Mercantile, 10-6-67).

(1360) Le ricerche confermano: i fumetti non nuocciono (Il Giorno, 1-7-67).

(1361) Volpicelli propone: il fumetto nelle scuole (Il Giorno, 3-7-67).

(1362) Il mondo dei fumetti in gara a Lucca (Il Giorno, 30-6-67).

(1363) Si indaga sul furto dei « clichés » di Topolino (Corriere Mercantile, 3-6-67).

(1364) Batman a Roma (Corriere Mercantile, 2-5-67).

(1365) Diabolik nuovamente sequestrato (Secolo XIX, 21-3-67).

(1366) Il ritorno di Dick Fulmine (Europeo n. 28, 1967).

(1367) Le avventure del pugile sexy (L'Espresso, 8-10-67).

(1368) Il fumetto da passeggio (L'Europeo n. 23, 1967).

(1369) Jane Fonda/Barbarella (Io n. 8, novembre 1967).

(1370) Il « Vitt » (Linus n. 22, gennaio 1967).

(1371) Jean-Claude Forest (Linus n. 31, ottobre 1967).

(1372) Dagli anni ruggenti agli anni sessanta (Kirk n. 1, luglio 1967).

(1373) Randall (Kirk n. 4, ottobre 1967).

(1374) La vignetta umoristica: l'epoca d'oro (Minuti Menarini n. 105, 1967).

(1375) Sci comics (SCI n. 71, ottobre 1967).

(1376) Difficile la via dei fumetti italiani (L'Arena, 19-12-67).

(1377) Paperino e Topolino hanno pianto (Settimana TV n. 1, 1967).

(1378) Giovane disegnatore fiorentino in polemica anche con Disney ha girato un film su Pinocchio (Tribuna del Mezzogiorno, 20-10-67).

ANONIMI 1968.

(1379) Beardsley (Minuti Menarini n. 115, giugno 1968)..

(1380) L'eleganza di « Sto » (Linus n. 42, settembre 1968).

(1381) Ucif = Celeg? (Kirk n. 7, gennaio 1968).

(1382) I disegnatori prigionieri di Carosello (L'Arena, 16-1-68).

(1383) Al macero persino i fumetti anti-Johnson (Il Giorno, 4-4-68).

(1384) Nasce la seconda Disneyland (Corriere Mercantile, 7-8-68).

(1385) Linus, Charlie Brown e altre storie (Amica n. 31, 30-7-68).

(1386) Adesso Tarzan diventa donna (Avanti!, 23-3-68).

(1387) Charlie Brown debutta in cinema (La Nazione, 5-7-68).

(1388) Si è fatto un pubblico il fumetto per intellettuali (Panorama, 16-5-68).

(1389) Questa sera al Duse « La Gabbia » di Renzo Rosso (Corriere Mercantile, 20-4-68).

(1390) Il disegnatore Gray è morto in California (Il Secolo XIX, 11-5-68).

(1391) La rivoluzione del « Corriere dei Piccoli » (Domenica del Corriere n. 8, 20-2-68).

(1392) I posters viventi (Kent n. 10, ottobre 1968).

(1393) Topolino: l'emblema del conformismo (Playmen n. 11, 1968).

(1394) Un omino simpatico a tutti: Andy Capp (CIA selezione n. 18, 1968).

(1395) George e John, Ringo e Paul in un nuovo cartone animato con le loro canzoni (Giovani n. 37, 12-9-68).

(1396) Contestati dagli autori gli studiosi di fumetti (Il Secolo XIX, 14-11-68).

(1397) Insegna latino con i fumetti (Il Secolo XIX, 20-11-68).

ANONIMI 1969.

(1398) Albert Weinberg il creatore di Dan Cooper (Albi Ardimento n. 1).

(1399) In auto con Jean Graton (Albi Ardimento n. 2).

(1400) Un fumetto intelligente per intellettuali e snob (Corriere Mercantile, 23-4-69).

(1401) Hanno visto la luna i personaggi di Schulz (Epoca n. 976, 1969).

(1402) Mauricio de Souza (Kirk n. 25, luglio 1969).

(1403) Il Punch (Minuti Menarini n. 125, giugno 1969).

(1404) Come si fa Topolino (Due + n. 5, febbraio 1969).

(1405) Freedom (Vie Nuove, febbraio 1969).

(1406) Asterix il gallico (Superalbo Audacia n. 1, aprile 1969).

(1407) Quello che c'è di vero in Asterix (Superalbo Audacia n. 1, 1969).

(1408) Asterix al cinema (Superalbo Audacia n. 2, giugno 1969).

(1409) Introduzione a **« Mafalda la contestataria »** (Bompiani, 1969).

(1410) Cartoons dell'orrore (Il Secolo XIX, 29-5-69).

(1411) Steve Canyon (Il Lavoro, 18-6-69).

(1412) Cartoons per adulti nel futuro del cinema (Avanti!, 7-6-69).

(1413) L'attaccatutti (Candido n. 2, 12-9-69).

(1414) Così nella fantasia (Il Secolo XIX, 22-7-69).

(1415) Crac! Boum! (Break n. 3, marzo 1969).

SIGLATI.

(1416) A.LO. - Ai fidanzati autentici un premio Peynet (Avanti!, 27-4-68).

(1417) A.D. - Una originale mostra sugli eroi dei fumetti (La Stampa, 16-1-66).

(1418) A.G. - Introduzione a Nico e Cati (Settembre 1966).

(1419) AESSE. - Fumetti contestatori e non (Equilibrio n. 3, marzo 1969).

(1420) A.C. & M.B. - Diabolik giallo o nero? (Comics World n. 1, ottobre 1968).

(1421) A. BL. - Uno spettacolo satirico (La Stampa, 19-12-67).

(1422) B.R. - Diabolik, una simpatica e moderna incarnazione del « maligno » (Paese Sera, 26-1-68).

(1423) B.C.C. - Prefazione a **« Pogo »** (Milano Libri, 1965).

(1424) B.1. - Asterix il gallico (Nuovo Play Cinema n. 1, ottobre 1968).

(1425) BIESSEBI. - Tillie the Toiler (Kirk n. 25, luglio 1969).

(1426) B. & F. - Kiosco (Kirk n. 5 e seg.).

(1427) C C. - Vadim vuol fare di Jane Fonda la « BB » dello spazio (Il Secolo XIX, 15-9-65).

(1428) C.S. - Addio vecchio Disney (Corriere d'Informazione, 16-12-66).

(1429) C.M. - Un grande affresco della vita americana la mostra dei comics aperta a Torino (Gazzetta del Popolo, 16-1-66).

(1430) D.M. - Un viaggio incantevole nel mondo di Walt Disney (Grazia n. 1482, 13-7-69).

(1431) D.G.M. - Macario in « Pop a tempo di beat » (Corriere Mercantile, 26-11-66).

(1432) DIESSE. - Un diabolico Jean Sorel (Grand Hotel n. 1009, 23-10-65).

(1433) E.R. - Come far fuori il cinema italiano (Bella n. 37, 1966).

(1434) E.R. - Questo uomo regna sul paese più grande del mondo (Settimana TV n. 5, 19-12-65).

(1435) E.F. - Tintin un piccolo eroe per i ragazzi d'oggi (Mondo Scolastico n. 4, ottobre 1965).

(1436) E.R. - Al Salone di Lucca prevale il fumetto anti-totalitario (Paese Sera, 18-11-68).

(1437) E.C. - Da Lucca con amore (Nazione Sera, 24-9-66).

(1438) F.D.G. - Un successo a dismisura del signor Bonaventura (La Notte, 13-1-66).

(1439) F.A. - L'erede di Barbarella (Gamma n. 4, febbraio 1966).

(1440) G.M. - Gli eroi del nostro tempo (Le Ore n. 1, 6-1-66).

(1441) G.M. - Fa il pipistrello per sbarcare il lunario (Bella n. 11, 1966).

(1442) G.Z. - Dorellik (Giovani n. 20, 14-5-66).

(1443) G.C. - Il mondo di Disney e l'estate veronese (Corriere della Sera, 26-5-69).

(1444) G.G. - All'ombra della Lanterna nascono i cartoni animati (Il Secolo XIX, 12-6-68).

(1445) G.G. - Fa la superspia del deserto (Bolero n. 966, 7-11-65).

(1446) H. W. - Batman, lo 007 della TV americana (Giovani n. 40, 1-10-66).

(1447) J.CH. - L'uomo pipistrello alla conquista dello schermo (Corriere Mercantile, 16-6-66).

(1448) L.V. - Disegnano mostri i bambini britannici (Corriere della Sera, 16-12-67).

(1449) L.M. - L'uomo pipistrello suscita una mania (Il Secolo XIX, 6-5-66).

(1450) L.M. - Feiffer piace a Londra dopo il fiasco di Broadway (Il Secolo XIX, 21-7-67).

(1451) LI.'L. - Batman: un miliardario come me (Il Lavoro, 22-12-67).

(1452) LI'L. - Teddy e Cap nel fumetto beat (Il Lavoro, 10-1-67).

(1453) MA.C. - Dai fumetti diabolici allo scippo industrializzato (Il Lavoro, 9-10-65).

(1454) M.B. - Il fumetto che vendica i francesi (Bella n. 2, 8-1-67).

(1455) M.Z. - Palloni e dirigibili dalle origini a oggi (Il Secolo XIX, 20-12-67).

(1456) MAN. - Barbarella (Il Secolo XIX, 26-10-68).

(1457) LIMAR. - Charlie Brown e la scuola (Paese Sera, 28-6-69).

(1458) LIMAR. - Reiser (Paese Sera, 2-8-69).

(1459) P.R. - Nel vostro futuro erotico Barbarella ha il suo posto (Paese Sera, 20-10-68).

(1460) R.G. - Titti ispira in Germania fumetti « sexy » (Gazzetta del Popolo, 24-11-67).

(1461) U.P. - Il mondo di Disney continuerà per la felicità dei bimbi (Stampa Sera, 16-12-66).

(1462) V.S. - Arrivederci Tintin (Corriere Mercantile, 20-10-66).

(1463) V.SIR. - Batman scaccia Gozzano (Il Corriere del Pomeriggio, 28-11-66).

(1464) W.E. - La « Venezia dei fumetti » (Bollettino Italiano n. 11, 1967).

(1465) W.G. - Rube Goldberg (Linus n. 49, aprile 1969).

a cura di gianni bono e franco fossati

addenda

ALLASON BARBARA
(1466) Max e Moritz (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).

ATTARDO MAGRINI LUCIANA
(1467) Ominidi e fumetti (Eureka n. 21, luglio 1969).

BIAMONTE S. G.
(1468) Due generazioni di fumetti (Il Giornale d'Italia, 9-2-65).
(1469) Le eroine di carta (Il Giornale d'Italia, 16-2-65).
(1470) Il fumetti dell'inconscio (Il Giornale d'Italia, 18-2-65).
(1471) Una tavola rotonda a Bordighera (Il Giornale d'Italia, 22-2-65).
(1472) L'umorismo nero (Il Giornale d'Italia, 23-2-65).
(1473) Comics come miti (Il Giornale d'Italia, 12-3-65).
(1474) La rivista dei Peanuts (Il Giornale d'Italia, 9-4-65).
(1475) L'uomo delle caverne nei comics (Il Giornale d'Italia, 8-9-65).
(1476) Il sortilegio a fumetti (Il Giornale d'Italia, 3-11-65).
(1477) Quaternario anno zero (Il Giornale d'Italia, 26-11-65).
(1478) « La storia degli Stati Uniti » di Peo (Il Giornale d'Italia, 17-2-65)..
(1479) Lo zatterone di Bibì Cianuro (Il Giornale d'Italia, 7-4-66).
(1480) I fumetti nei trascabili (Il Giornale d'Italia, 12-5-66).
(1481) Il rapporto fumetti-pubblico (Il Giornale d'Italia, 15-7-66).
(1482) Il cittadino Yokum (Il Giornale d'Italia, 25-6-66).
(1483) I miti di carta degli italiani (Il Giornale d'Italia, 6-9-66).
(1484) Il cavernicolo Uup (Il Giornale d'Italia, 30-9-66).
(1485) Scrivono: caro Batman... (Il Giornale d'Italia, 19-12-66).

BIANCATELLI LUCIANO
(1486) I giornali a fumetti e la scuola (Didattica di Riforma, gennaio 1967).

BOCCHI LORENZO
(1487) Ecco il famoso Asterix (Epoca n. 846, 11-12-66).

BONO GIANNI
(1488) Red Barry poliziotto (Comic World, 1969).
(1489) Red Barry undercover man (Comics World, 1969).

CANNATA NINO
(1490) E i ragazzi? (Avanti!, 23-8-69).

CHIAPPANO NINO
(1491) I fumetti e l'educazione (La cultura popolare, aprile 1954).

CUNSOLO
(1492) Libri e fumetti (Vita e pensiero, gennaio 1964).

DEL BUONO ORESTE
(1493) I figli della depressione (Oscar n. 235).

DELLA CORTE CARLO
(1494) I fumetti eccentrici (Eureka n. 21, luglio 1969).
(1495) La rivista a due teste (Eureka n. 22, agosto 1969).
(1496) Quattro risate con Mad (Eureka n. 23, settembre 1969).

DEMETRIOS GREGORY
(1497) La rivolta di Barbarella (Executive n. 3, giugno 1968).

DE' ROSSIGNOLI EMILIO
(1498) La stampa dei ragazzi prepara una generazione senza fantasia (La Tribuna Illustrata, 5-1-58).

ECO UMBERTO
(1499) Il discobolo patriottico (L'Espresso n. 42, 1965).
(1500) I fumetti di Napoleone III (L'Espresso n. 12, 1966).
(1501) I divoratori di orfani (L'Espresso n. 27, 1966).
(1502) Un fumetto per consumi alto borghesi (L'Espresso n. 42, 1966).
(1503) Cosa ci insegna Dick Fulmine (L'Espresso n. 12, 1967).

GEIST STANLEY
(1504) Dagwood e Blondie (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).
(1505) Popeye (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).
(1506) Superman (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).
(1507) Topolino (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).

GHELFI DARIO
(1508) Una evoluzione solo apparente (Mondo Nuovo n. 5, 1969).

JOTTI ROLANDO
(1509) L'amorosa menzogna del fumetto (Cinema Nuovo n. 119, 1957).
(1510) Il prurito del robot (Vie Nuove n. 26, 29-6-67).
(1511) Eroi in divisa e no (Mondo Nuovo n. 29, 16-7-67).
(1512) Quando il cartoon comincia a invecchiare (Test n. 4, 1967).

KLAPPER J. T.
(1513) **Gli effetti della comunicazione di massa** (Eta Kompass, 1964).

LOMBARDO RADICE LUCIO
(1514) Vigili e ipnotizzati (Riforma della Scuola n. 5-6, 1965).

ORIGLIA DINO
(1515) Psicologia del fumetto (Illustrazione scientifica, ottobre 1950).

POMBI G. B.
(1516) Fumetti secondo cartella (Indice d'oro, marzo 1950).

RODARI GIANNI
(1517) I giornali a fumetti e la scuola (Didattica di Riforma, 1966).

RONDOLINO GIANNI
(1518) Arte e spettacolo nell'opera di Walt Disney (Bianco e Nero n. 7/9, 1967).

ROTONDO FERNANDO
(1519) Il codice dei fumetti (Riforma della scuola n. 5/6, 1965).
(1520) Perchè i comics (Riforma della scuola n. 2, 1968).

SAMPIETRO ENRICO
(1521) Introduzione a **Il caso limite** (Sampietro, 1966).

SAVIO FRANCESCO
(1522) Il mondo e la personalità di Walt Disney (Estate Teatrale Veronese, 1969).

SERPERI LUCA
(1523) Il cittadino Caniff, americano integrale (Kent n. 21, 1969).

TOLA LUIGI
(1524) Pippo e il doppio Cavaliere Nero (Executive n. 1, 1968).
(1525) Sesso, cinismo e un po' di Phoebe (Executive n. 2, 1968).
(1526) L'orco nella sonda spaziale (Executive n. 3, 1968).
(1527) Supercar, eroe del nostro tempo (Executive n. 4, 1968).
(1528) La chiave di Diabolik (Executive n. 5, 1968).
(1529) L'olimpo tecnologico (Executive n. 6, 1968).
(1530) Le notti dello Zio Tibia (Jet n. 6, 1969).

VERCELLONI ISA
(1531) Nostra Signora disegnata (Almanacco Letterario Bompiani, 1967).

VERGANI ORIO
(1532) Fortunello (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).
(1533) Il signor Bonaventura (Dizionario Letterario Bompiani, vol. VIII, 1952).

VOLPI DOMENICO
(1534) Dove va il fumetto italiano? (Gioventù Italia n. 1/2, 1967).

ANONIMI
(1535) Fumetti del Rinascimento (Selearte, marzo-aprile 1953).
(1536) I fumetti intellettuali distrussero Mc Carthy? (L'Espresso, 10-5-59).
(1537) L'incidente di Kennedy in un fumetto disegnato sei mesi fa (L'Europeo n. 33, 14-8-69).
(1538) Introduzione a **Alfabeat** (Bompiani, 1968).
(1539) Gli eroi dell'infanzia (Telezecchino, aprile 1967).
(1540) L'ora dei fumetti (Il Giornale del Mattino, 1966).
(1541) Fumetti (Voce di Enciclopedia Universo, vol. VI).
(1542) Disegni animati (Voce di Enciclopedia Universo, vol. V).
(1543) Il Governo è andato nello spazio (Epoca, 22-5-66).
(1544) Dal fumetto alla pittura (L'Europeo, 10-2-66).

finito di stampare presso le industrie grafiche C.M.C. spa (via rubatto 16 r.) il 25 ottobre 1969